BATMAN: ARKHAM ORIGINS GOTHAM SIN ROCKSTEADY



La idea de la "Guerra de las Consolas" nos da mucha pereza por aquí. Mientras que entendemos que es inevitable enfrentar a dos grandes cacharros que hacen bandera de prestaciones que tecnológicamente no se habían visto nunca antes (salvo en PCs medianos, pero esa es otra historia), y nosotros ponemos nuestro granito en el hype con nuestros correspondientes reportajes sobre lo que se va y lo que se nos viene encima, en el fondo creemos que es una actitud algo estéril. Dicho de otro modo, no hay nada que nos dé más pereza que los vídeos de YouTube que comparan las prestaciones gráficas del mismo juego en dos consolas... con calidad de vídeo 480p.

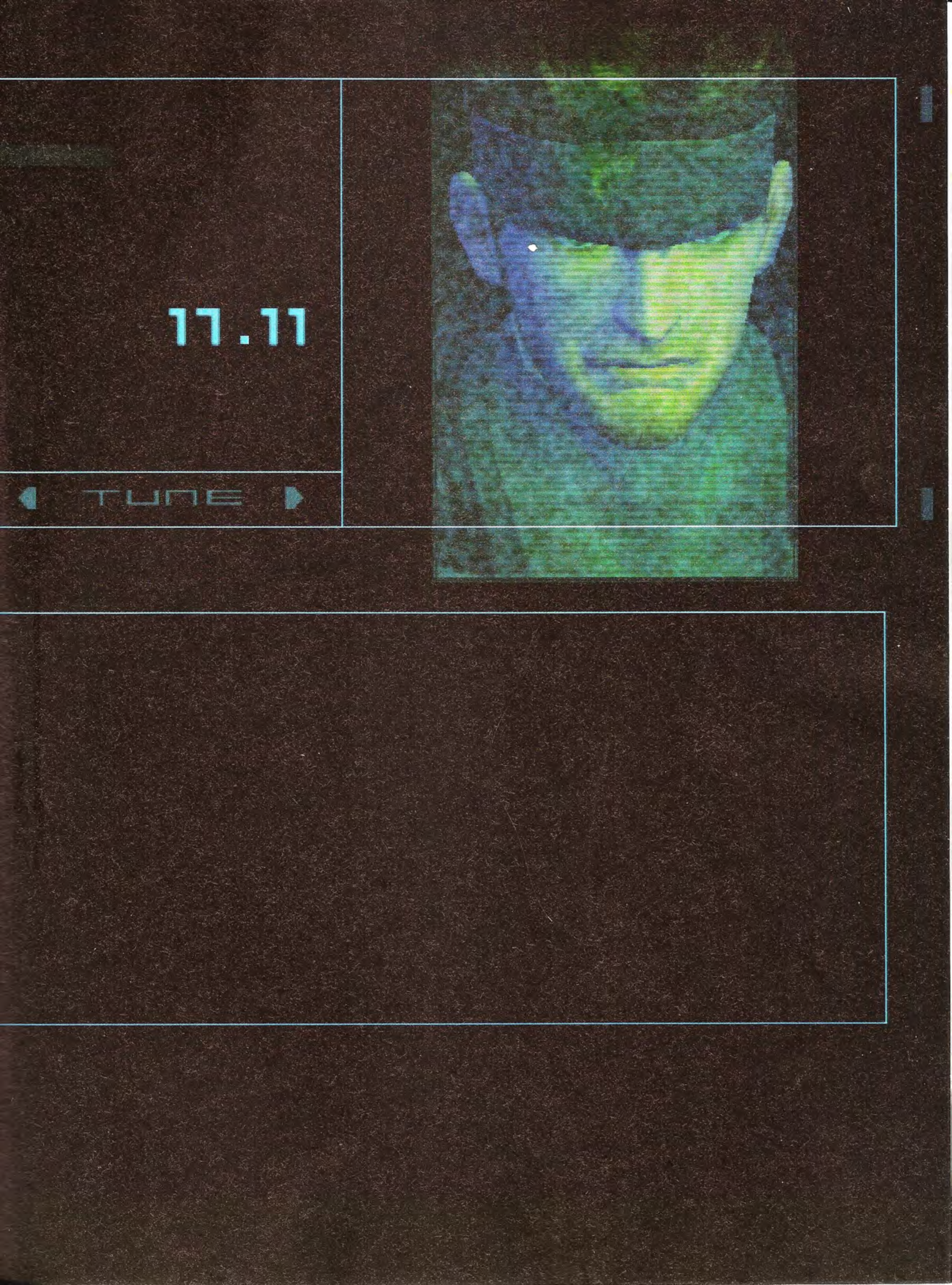
Los juegos deberían ser otra cosa más allá que las especificaciones técnicas y el exhibicionismo gráfico. Claro, que entonces el ganador de una hipotética guerra de consolas tendría que medirse exclusivamente por la calidad de un catálogo, y con lo que nos gusta proclamar vencedores antes ni siquiera de que arranque el conflicto, menudo papelón.

Nuestro consejo, el de siempre: en el término medio está la virtud y, por suerte, las cosas no se limitan a un escaso par de opciones. En esta generación las posibilidades para elegir una forma de jugar están más atomizadas que nunca. Y este número de Games es una buena prueba de ello.





Te he hecho esperar, ¿eh?


17.11
TUNE

Sumario

PREVIEWS



52 Hotline Miami 2

ANÁLISIS

EL DEBATE



94 Assassin's Creed IV: Black Flag

REPORTAJES





88 Análisis

Battlefiel

El único shooter en el que puedes saltar de un avión y derribar otro en caída libre con un misilazo



RETRO



DESTACADOS



El Debate

(ENVUÉLVAME ESE CÓDIGO)

¿Tiene futuro el juego en formato físico?

→ El optimismo de aDeSe y las superventas de *GTA V* contrastan con los resultados de las grandes compañías, que ven como los ingresos digitales ya suman dos tercios del total

Con Madrid Games Week, una feria que celebramos por necesaria, tuvimos la oportunidad de cruzar unas preguntas con Carlos Iglesias, de aDeSe, en el marco del programa *Fallo del Sistema* de Radio 3. Allí, tanto él como el presidente defendieron la vigencia del formato físico, al que auguraron una vida estupenda "durante al menos los próximos cinco años".

Cinco años. Es poco más o menos el tiempo que ha pasado desde que salió el iPhone y rompió el mundo en dos. Pero también es cierto que España es un mercado tradicionalmente físico, aunque solo nuestros ingresos no van a hacer que las compañías modifiquen sus políticas. Y tampoco sabemos cómo conciliar los porcentajes que maneja la asociación sobre ventas online con los últimos resultados financieros de las dos grandes, Electronic Arts y Activision, que han tenido un dulce trimestre de ventas digitales.

EA, por ejemplo, ha ingresado 450 millones de dólares en ventas online en el último trimestre, de un total de 695 millones. Una cifra récord que también obedece a un período sin lanzamientos potentes de consola, pero que demuestra que las editoras pueden confiar mejor que los periódicos en el comportamiento del público. Solo esa máquina de hacer dinero que tienen en *The Simpsons: Tapped Out* ha generado cien millones de dólares en tres meses y los cromos de *FIFA* (que se va a lanzar como *free-to-play* en mercados emergentes, algo que ya anticipamos aquí hace tiempo) han dado un total de 145 millones de dólares, más o menos lo que vendió el *Ultimate Team* de *FIFA 12* en todo un año. Cifras mareantes que muestran que EA se está adaptando bien a un mercado hostil para las editoras tradicionales.



Arriba Phil Harrison se ha movido entre las dos grandes, de Sony a Microsoft, y tiene bastante claro que el milenarismo [digital] va a llegar.

> "La digitalización del mundo es inexorable: vamos hacia un consumo total de productos digitales"
>
> Phil Harrison, VP corporativo de Microsoft. Ex Sony

Activision tampoco le va a la zaga: la empresa recomprada por Bobby Kotick también muestra un porcentaje similar: un 59% de ingresos (con una cifra total también casi clavada a EA: 691 millones de dólares) de manos de sus franquicias digitales (claro que cuentan con *Diablo III*, que ha sobrepasado los 14 millones de copias), *Starcraft II* y *World of Warcraft*: a Kotick se le desencaja la mandíbula de la risa cuando le dicen que el PC no funciona, incluyendo los packs de mapas y las ventas online de *Black Ops 2*.

Es decir, para las dos editoras más grandes del mercado, el mercado físico ha sido secundario durante los últimos meses. En parte es una noticia positiva porque ahonda en la desestacionalización de la industria (llevamos casi diez años diciendo que sacar 40 superproducciones todas en Navidad está sembrando el sector de cadáveres). Pero en parte también indica los riesgos que corre esta generación de consolas, por más que haya sido la presión de los jugadores la que haya obligado a Microsoft



LOS PROTOTIPOS DE CONSOLA DE VALVE INCLUIRÁN UNA COPIA DE METRO: LAST LIGHT PARA LINUX

Tu guía de grandes historias

"Con las nuevas consolas veremos la llegada de otras oportunidades de negocio digital"

Matt Matthews, analista de NPD



a abandonar sus planes para *steamizar* Xbox One y que Sony haya pasado silbando sobre el status quo.

"LA DIGITALIZACIÓN DEL mundo es inexorable", declaraba hace unas semanas Phil Harrison, de Microsoft, a MCV. Harrison recordaba que todos y cada uno de los juegos que estarán disponibles en tiendas el día del lanzamiento de Xbox One también aparecerán en la misma fecha en el bazar de la consola, algo que Sony y Nintendo ya realizaban desde hace tiempo. El problema, un problemón, es que ese precio digital sigue siendo equivalente al del producto físico, a pesar de no llevar ni caja, ni manual, ni disco ni intermediarios (y menos en redes propietarias como son PSN, Live y la eShop).

Porque sigue habiendo un gorila de 500 kilos en el debate al que nadie quiere mirar a los ojos: el comerciante físico, un tipo que como se encabrite porque le hundas los precios se desentiende de tus máquinas y a ver cómo vendes juegos sin consolas. Que se lo digan a Sony, que sufrió un boicot con PSP Go que hundió cualquier atisbo de colar el modelo. Aunque en aDeSe achacan el fracaso de la portátil de Sony "a la piratería" [sic], está claro que ninguna de las grandes se atreve a mover ficha todavía contra el comercio físico.

Algo que también viene motivado por el precio: un estudio de dos investigadores económicos de universidades de Nueva york y Toronto se ha planteado la influencia de la segunda mano en el precio final de los juegos, basándose en esa dinámica de comprar el título, exprimirlo y venderlo contra el que luchan las desarrolladoras.

El resultado es sorprendente: basándose en los datos del mercado japonés (uno de los más abiertos a la hora de publicar cifras de venta concretas), si se suprimiera la segunda mano y nada más cambiase, los ingresos de las compañías caerían un 10% anual. Sin embargo, si dichas compañías adaptasen los precios de forma óptima, las ventas subirían hasta aupar los beneficios casi un 20%. ¿Ese ajuste de precio? Deberían bajar un tercio, quedarse en "unos 40 dólares". Ahora echemos cuentas y pensemos que en cada venta digital a precio completo nos están colando ese sobreprecio de la inexistente segunda mano online: ¡así claro que las editoras adoran en voz baja todo lo que tiene que ver con las plataformas digitales!

Para Harrison, esa digitalización del mundo (entremos o no en precios) no conllevaría necesariamente la desaparición de las tiendas. El ejecutivo cree que podrían cambiar lo que venden "por tarjetas de precarga de tiempo o dinero", porque los datos internos de Microsoft muestran que a la gente le gusta salir de compras en el mundo real. Aún así, el analista Matt Matthews está convencido de que este intercambio juego nuevo-usado-nuevo está a punto de acabarse, incluso aunque Microsoft no implante sus planes de limitar la segunda mano física.

Matthews pone a Gamestop (la cadena más grande de Estados Unidos) como ejemplo de hasta qué punto son dependientes de la segunda mano, que supone gran parte de los beneficios de las tiendas de videojuegos. En el momento en el que el videojuego digital se dispare levemente, o cualquiera de las grandes introduzca un sistema de licencias para recomprar sus propios títulos y ofrecer descuentos en los nuevos (un rumor que ha cobrado mucha fuerza en los analistas del sector durante los últimos meses), el comerciante de videojuegos corre el riesgo de hundirse definitivamente y, con él, a unas consolas nuevas todavía frágiles y dependientes de la venta física. Porque Steam, la App Store y Google Play cuentan con la ventaja de que hay alguna de sus máquinas en cada casa por muchos motivos aparte de jugar, pero Xbox One y PlayStation 4 dependen todavía de que alguien le coloque la consola a las familias. Seamos claros, los jugadores habituales realmente no bastan para crear un parque relevante.

Es decir, puede que en aDeSe estén exagerando mucho, pero al menos durante los próximos dos años casi todo seguirá igual. Eso sí, el día que anuncien *FIFA World* en España podemos decir adiós.

Arriba Si hace unos meses sentiste un escalofrío, como si millones de juegos en caja gritasen y luego se hiciese el silencio, es porque EA anunció que se llevaba el modelo Ultimate Team al free-to-play.



Arriba EA espera repetir el filón de *The Simpsons: Tapped Out* con el gratuito *Plantas contra Zombis 2* y otros títulos para móvil y Facebook. Habrá que esperar a ver si la jugada les sale bien.

EL INDEPENDIENTE PRISON ARCHITECT HA GANADO YA CERCA DE SEIS MILLONES DE EUROS



(MÍRAME Y NO ME TOQUES)

Vídeos de juegos: la otra gran guerra next-gen

→ Twitch se ha empezado el otoño teniendo acuerdos con Valve, Microsoft y Sony para ligar sus servicios a estas plataformas. ¿Qué se cuece en cuanto a retransimisión y grabación de partidas en las nuevas consolas?

Internet bulle con la retransmisión de partidas de *League of Legends* y *DOTA 2*. Twitch, el servicio de referencia a la hora de realizar streaming de nuestras aventuras virtuales, cerró agosto con más de 45 millones de espectadores únicos, 10 más que en los meses precedentes. ¿La razón? Acababa de firmar un acuerdo con Steam por el que se convertía en el servicio de vídeo de facto de la plataforma al permitir ligar las dos cuentas. Un mes más tarde, Take-Two Interactive (2K Games, Rockstar) invertía 20 millones de dólares en la plataforma de vídeo online. Y, este noviembre, los veteranísimos Machinima anunciaban que había vida después de Youtube abriendo un canal oficial en Twitch.

Pero, ¿de dónde salen? ¿Cómo han conseguido lo que Major Nelson llamaba "un crecimiento de ensueño" en tan solo dos años, debajo de las narices de todos los servicios del mercado? Porque ya estaban ahí: Twitch.tv es la marca para juegos de Justin.tv, el legendario servicio de retransmisiones de Justin Kan y Emmet Shear que lleva dando guerra desde 2007, responsables también de su nueva criatura. Su nacimiento en realidad obedece a la demanda que los jugadores metían en Justin.tv: para 2010, el canal de juegos era el más visto de la plataforma, devorando el resto de contenidos gracias a las grandes ligas e-sport, con las que Kan y Shear se comieron a Ustream, su competencia hasta la fecha, y hoy relegada a un injusto papel secundario ante la pujanza de Twitch. Claro que peor suerte corrió el hasta entonces canal semioficial del deporte electrónico, Own3d.tv, que tuvo que cerrar a principios de este año, dejando campo abierto a la política de alianzas que ha garantizado el monopolio casi total a la emisora.

Parece que los vídeos grabados no son suficientes, que los jugadores más jóvenes quieren ver las partidas ya, ahora, al instante. Una demanda que ha crecido geométricamente en los últimos años (un 650% entre 2009 y 2010) y que ahora entra en su fase de gloria con la conectividad total de las consolas. Una competición en la que Google podría entrar con los Hangouts de Google+ (que facilita emitir en directo en Youtube), si se lo permitieran, y en la que todavía queda la incógnita de cuáles son los planes de las dos grandes. ¿Y qué le queda por decir a la grabación de partidas? Los "Let's Play" ya forman parte indispensable de Youtube, hasta el punto de que Sony ha quitado para una de las mayores limitaciones DRM de PS3 (no poder capturar juegos por HDMI), harta de que en los vídeos de Google solo exista Xbox 360.



Arriba *Call of Duty* lleva años apoyando las subidas a Youtube como parte de su experiencia. ¿Qué pasará con la imposición de PS4?

"La idea es decir 'Xbox, graba los últimos 30 segundos de partida' y editarlos luego"

Ken Loebb, Microsoft



Arriba Hay como cuarenta MOBA anunciados para los próximos meses. La pregunta es si alguno podrá competir o quedarán aplastados entre los espectadores de *League of Legends* y *DOTA 2*.

Tanto la nueva de Sony como Xbox One apoyan Twitch a muerte, anunciando sus compromiso con la marca durante la campaña de presentación de ambas. Eso sí, desde entonces Sony ha anunciado que habrá ciertos límites al streaming (que dependerán de los desarrolladores) y Microsoft parece que se decanta por dar carta blanca al servicio, añadiendo además que su novísima consola cuenta con un servicio DVR que graba automáticamente los últimos cinco minutos de partida.

"La idea es que siempre está grabando en segundo plano, para que si haces algo grande y espectacular en una partida online, puedas decir 'Xbox, guarda el último medio minuto', para luego editarlo con nuestras herramientas", explicaba en la Comic-Con de San Diego el director creativo de Xbox, Ken Loebb. Así que Xbox pretende cumplir con ambas demandas de vídeo, e incluye tanto un set de herramientas



MARTH, PROTAGONISTA DE FIRE EMBLEM, NUEVO FICHAJE PARA EL FUTURO SUPER SMASH BROS. DE WII U



de edición específicas como una función de Kinect que permite meter el jeto del comentarista en una esquinita. Algo ideal para Hangouts, de no ser porque Microsoft es dueña de su competencia directa en cuanto a videoconferencias: se refiere, Skype, muy presente en Xbox One.

SONY TAMBIÉN CUENTA con un servicio DVR, de unos 15 minutos (la cifra ha bailado tanto en los últimos meses que no nos fiamos), pero aunque no ha sido muy explícita con respecto a su funcionamiento, sí ha sido tajante al afirmar que no permitirá el streaming o la subida de vídeos en Youtube. Para PS4, el botón *share* existe para Twitch en principio, y para Gaikai cuando esté en marcha. Entre eso y el apoyo masivo de las ligas profesionales del videojuego, Twitch domina las principales plataformas del mercado en solitario. La pregunta es si la pujanza de las retransmisiones acabará con la estrella del "Let's Play!" (dudamos que vaya a afectar a los niveles más altos del e-sport: sus competiciones se ven en directo, sí, pero también quedan grabadas en los repositorios de rigos para los que aspiran a mejorar su técnica imitando a los mejores jugadores del planeta). Sobre todo considerando que en las nuevas consolas podremos pedir entrada en las partidas que estemos viendo retransmitidas, un salto de gigante en la interconexión entre ambos aspectos de la cultura del videojuego.

JAVI SÁNCHEZ 

PON LA TELE, QUE ECHAN UNA DE DOTA 2

Valve buscó el acuerdo con Twitch para promocionar su MOBA

LO DE TWITCH y Valve es una perfecta historia simbiótica. La casa de Steam sabía perfectamente que League of Legends es el juego más jugado del planeta (treinta y pico millones de jugadores en un fin de semana cualquiera), y también de los más vistos, junto a Starcraft y CoD. La solución no podía ser más fácil: durante los meses en los que Valve preparaba la promoción interna de *DOTA 2*, gestionó un acuerdo para integrar plenamente a Twitch en Steam. Valve encontraba una forma de hacer que su juego ganase la atención del gran público y Twitch diez millones de espectadores de golpe con los que acudir a su última ronda de financiación. Eso sí, todavía nos preguntamos por qué el dinero lo ha puesto Take-Two. ¿Qué planean?

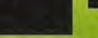
BLIZZARD ALL-STARS



Héroes de la Tormenta

Mientras los fans de *DOTA 2* asaltaban webs de todo el mundo cabreados porque Valve no les había dado su celebración de Halloween (no exageramos), en Blizard, el primer gran aliado del streaming desde los tiempos de Starcraft, andaban maquinando la presentación en la Blizzcon de *Heroes of the Storm*, el nuevo nombre de su proyecto para competir contra la criatura que nació en su seno: los MOBA, iniciados por el *DOTA* original como un mod de *Warcraft 3*. El juego presenta a los protagonistas de sus franquicias (¡Nova!) dispuestos a recuperar el tiempo perdido frente a *LOL* y *DOTA 2*.



 EL VICEPRESIDENTE DE TECMO KOEI DICE QUE LOS WARRIORS APROVECHARÁN LA POTENCIA DE PS4 

(ENTREVISTA)

Regreso a Rapture

→ Andrés González, jefe de diseño del primer episodio narrativo extra de BioShock Infinite, Burial at Sea, nos cuenta cómo ha sido el reencuentro con Rapture y los desafíos de pasar de las alturas de Columbia a las profundidades del BioShock original

La decisión de ambientar el primer DLC en Rapture, ¿cómo y cuándo se tomó?
Burial at Sea lo ha creado el mismo equipo que trabajó en *Infinite*, así que cualquier decisión sobre el DLC la tomamos en cuanto terminamos *Infinite*.

¿Cómo se adapta vuestro trabajo al formato DLC, cómo cambian los tiempos de trabajar en un juego completo a un descargable?
Veníamos de *Infinite*, que era un proyecto enorme. Eestábamos cansados y gran parte del equipo necesitaba algo de reposo y tiempo libre, pero cuando nos vino la idea de llevar el DLC a Rapture, sabíamos que teníamos que reconstruir la ciudad antes de otoño con el nuevo motor que habíamos creado para *Infinite*. Estábamos muy emocionados con la posibilidad de explorar cómo reaccionarían Booker y Elizabeth en un entorno como Rapture. Con lo que aplicamos algunas de las lecciones aprendidas en *Infinite*: para entonces ya era un motor que conocíamos al dedillo. Y ya teníamos las respuestas a un montón de los interrogantes creativos que surgen al darle al protagonista una compañera, así

Arriba Irrational ha planteado un homenaje al noir ambientado en una distopía objetivista.



Derecha Rapture sigue manteniendo esa influencia art decó, mostrada en la gloria de su apogeo. Pero también veremos cómo, incluso entonces, afloraban las semillas de su ruina.

que nuestro cometido consistía en responder a otra pregunta: ¿cómo era Rapture antes de caer? ¿Cómo íbamos a integrar el mundo de *BioShock Infinite* con el del *BioShock* original para crear una experiencia nueva y única?

Dentro del estudio, ¿hasta qué punto la decisión de que *Burial At Sea* transcurra en Rapture está motivada básicamente por la nostalgia?
No dirían que fuese por nostalgia. Estábamos debatiendo nuestras opciones para el DLC y la idea de Raptures surgió, no fue algo predeterminado. Pero con la idea encima de la mesa, nos miramos entre nosotros y no pudimos encontrar una razón para no hacerlo. En cuanto nos dimos cuenta de que era factible, surgió lo de imaginarnos cómo integrar ambos mundos; esperábamos que fuera algo que emocionase a los fans, pero gran parte del equipo de *Infinite* no había trabajado en el juego original, así que la nostalgia per se no era nuestro principal impulso.

Tú mismo no estuviste en el primer *BioShock*. ¿Qué supuso para ti participar en esta reconstrucción de Rapture? ¿Cuál era tu relación con *BioShock* antes de entrar en el equipo?
Antes de unirme al estudio, yo era un fan como otro cualquiera. Había jugado varias veces al original y era uno de mis juegos favoritos. Tener la oportunidad de trabajar en él partiendo más o menos desde cero (debido al nuevo motor) y poder representar como era Rapture antes de venirse abajo... son cosas que nunca esperé hacer profesionalmente y ha sido muy satisfactorio creativamente.

Mientras recreabas en el DLC estos escenarios ya conocidos, ¿tuviste que alterar



ACTIVISION RESUCITA EL FANTASMA DE LA N-GAGE: SE PLANTEA LLEVAR TONY HAWK A LOS SMARTPHONES



> Elizabeth ya no tiene ese punto de vista inocente sobre las cosas que tenía al principio de Infinite; ya no es la chica prisionera en la torre
>
> Andres Gonzalez, jefe de diseño

algo para encajar la reconstrucción en las mecánicas de *Infinite*? ¿Cómo fue el proceso?

Fue uno de nuestros mayores desafíos: no hay ni un solo escenario en este primer episodio de *Burial At Sea* que sea una recreación 1:1 de lo visto en el juego original, pero muchos de sus elementos resultarán familiares a los jugadores. Ya solo tener un acompañante cambia drásticamente todo: teníamos que estar atentos a que los escenarios nos ayudasen a contar la historia que queríamos narrar. Teníamos que imaginar cómo reaccionarían Elizabeth y Booker a los enemigos y cómo responderían estos. Ahora, por ejemplo, puedes oírles venir y tiene más posibilidades de planear el enfrentamiento antes de llevarlo a cabo, así que el combate es más proactivo que en *Infinite*. Cuando montamos el escenario, teníamos que dar un paso atrás para coger perspectiva: sabíamos que íbamos a cambiar el modo de plantear los encuentros, así que teníamos que diseñar los niveles para que sustentasen no solo las nuevas mecánicas, sino también para integrar todas las lecciones aprendidas sobre tener una acompañante, así como la narrativa que creamos para *Infinite*.





Arriba Andres Gonzalez también trabajó en *Red Faction: Guerrilla*.

Izquierda Toda la atmósfera del juego original se conserva intacta en *Burial At Sea*.

¿Cómo cambia la dinámica entre Booker y Elizabeth en *Burial At Sea* comparándola con la de *Infinite*?

Creo que tanto Booker como Elizabeth son un tanto diferentes esta vez. Elizabeth es la misma de *Infinite*, pero la de *después* de la historia principal. Ahora es más madura, ha pasado por mucho y es algo que se deja ver en su personalidad. Ya no tiene ese punto de vista inocente sobre las cosas que tenía al principio de *Infinite*; ya no es esa chica prisionera en la torre. Usamos el mismo tipo de narrativa que teníamos en *BioShock Infinite*, pero esta vez mucho menos lineal a la hora de plantearlo todo. Hemos rehecho y equilibarado la experiencia jugable para orientarla más hacia la gestión de recursos limitados y el sigilo, con más elementos del juego original presentados con el motor de *Infinite*. Hemos intentado coger de ambos títulos para crear algo que sea tan diferente como único.

NOSOTROS LEVANTAMOS ESTA CIUDAD

→ Burial At Sea es 100% Rapture

LOS AVANCES TECNOLÓGICOS desde el lanzamiento de *BioShock* en 2007 obligaban a Irrational a reconstruir Rapture dando un paso más, metiendo toda la golosina visual a la que nos había acostumbrado la Columbia de *Infinite*, pero nos asustaba un poco que esta recreación completa se llevase de calle la lograda atmósfera de la Rapture primordial. "Lo mejor que puedes hacer en el juego es tomarte tu tiempo para recorrer y admirar la ciudad", recalca González. "Cuando empezamos a poblar la ciudad con PNJs tras construirla, intentamos recrear cómo habría sido antes de la caída: cómo serían sus ciudadanos, qué tipo de día a día llevarían. Hemos metido muchísimos elementos para la gente que quiera investigar y quiera entender cómo era realmente el mundo de Rapture."

→ LO SUYO ES EL CINE



Ken Levine y el guión de *La Fuga de Logan*

LA FUGA de Logan es uno de esos títulos esenciales del cine distópico (aunque basado en un libro de William Nolan y Clayton Johnson), ambientado en un siglo XXIII donde la sociedad se mantiene mediante el expeditivo sistema de cargarse a cualquiera que cumpla los 30. Un futuro en el que solo Bruno Louviers se haría cargo de la revista y los demás criarían malvas. La premisa de totalitarismo y mal rollo es una de las mayores influencias en la carrera de Levine (reconocida por el autor en *System Shock 2* y *Bioshock*), cuyo empeño en llevar los juegos a otro escalón narrativo le ha granjeado la confianza de Warner Bros. para encargarse del guión de su remake.

"Me cambió la vida. Fue la primera historia distópica con la que me encontré, cuando tenía 12 años", contaba Levine tras la concesión del premio a toda una vida de los Golden Joystick Awards. "Fui yo quien se puso en contacto con Warner, les dije 'mirad, no puedo garantizaros escribir la película que queréis, pero sí que no hay literalmente nadie en el mundo que pueda encargarse de ella con más pasión y cariño que yo'". A la película todavía le queda (ni siquiera tiene director aún), pero, si todo sale bien, ¿perderemos al Levine autor de juegos?

→ LA CULPA DE RE6 ES NUESTRA: RESIDENT EVIL 5 ES EL JUEGO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA DE CAPCOM →

(OPINIÓN)

¿Cuándo un juego deja de serlo?

→ David Cage, Journey, Gone Home y un buen puñado de indis están abriendo los límites sobre lo que se considera de verdad un videojuego. ¿Es una discusión estéril o fructífera para el futuro del medio?

El justificadísimo éxito del indi *Gone Home*, la moda de los *First-Person Walkers* (la última frontera del pasillismo),y su coincidencia en el tiempo con la última oda al Mega-CD de David Cage ha generado cierta discusión sobre las esencias del medio: ¿qué hace que un juego sea tal? ¿Hasta dónde tienen que llegar las mecánicas para diferenciarse de la exhibición interactiva? ¿Tienen razón los narratólogos, defensores de que un juego es solo un vehículo para un discurso interactivo, o los ludólogos levantando altares a las reglas? ¿Le importa a alguien?

Depende. *Gone Home* es una experiencia aparentemente narrativa en su totalidad, pero engañosa, porque si buscamos los elementos de un videojuego los vamos a encontrar camuflados en su propuesta: las habitaciones como niveles, la interacción con los objetos como salto de Mario y la investigación de las vidas de ese hogar como campaña y, al mismo tiempo, como pequeñas recompensas a nuestra inversión de comandos y tiempo. Pero claro, lo mismo se podría decir de los juegos de David Cage, *Beyond* y *Heavy Rain*, que son títulos más evidentes que *Gone Home*, pero mucho más controvertidos.

La diferencia la marca el personaje de David Cage (empezando por su nombre falso), con una ambición de ser reconocido como un autor total, apoyado en una exquisita factura técnica y con los millones para contar con los mejores talentos. Y precisamente ése es su problema: *Gone Home* es un juego independiente creado por gente con mucho talento, mientras que Cage denosta (tanto en palabra como en sus juegos- el concepto de videojuego tradicional para declararse director hollywoodiense. Cuando el problema es que es un tipo que se atreve a decir que se puede reducir el sentido fílmico de Scorsese a un algoritmo y al que Chris Suellentrop del New York Times puso en su sitio afirmando que las carencias de *Beyond* no vienen del videojuego, sino de su narrativa cinematográfica, "que lo convertiría en una de las peores películas que jamás hayas visto". Puedes tener el mejor sistema de renderizar a Ellen Page del planeta, pero eso no te convierte en un buen guionista y director.

Por tanto, no es un problema de mecánicas, no es un problema de lavarse los dientes o elegir qué ropa ponerse o pulsar X para Jason, sino de si la historia que soportan tiene alguna relevancia o está bien contada.

Abajo ***Beyond*** **se aleja de la norma habitual con momentos de calma folkie.**





EL JUEGO INDEPENDIENTE DE CREACIÓN COLECTIVA PROJECT CARS ANUNCIA SU SALTO A LA NEXT-GEN





“Gone Home esconde todas las bases del videojuego en su propuesta narrativa”

Arriba Ellen Page mantiene a flote la credibilidad de *Beyond*.



Arriba *Journey* pone sus parcas mecánicas al servicio de la experiencia.

Cage apunta a un problema importante y existente: las limitaciones narrativas del medio. Simplemente, opta por las opciones equivocadas a la hora de saltarse ese cáncer que son las cinemáticas. El creador de Quantic Dreams al menos tiene identificado el problema: si tienes que soltar el mando para que el juego te cuente de qué va, esa parte no es un juego. Aunque forrarlo todo con QTE o pequeñas interacciones no es la solución.

Quizás las cosas serían más fáciles si no hubiesen aparecido los paseos en primera persona de *Dear Esther* o *Thirty Flights Of Loving*, herederos de aquel fantástico experimento sobre los límites que era *Passage*. La obra de Jason Rohrer pretendía reducir el videojuego a sus mínimos gramaticales y, al mismo tiempo, contar la historia más grande concebible: la de una vida entera. Salvando las distancias, *Passage*, *Beyond* y *En Busca del Tiempo Perdido* cuentan lo mismo: son universales.

El otro problema a la hora de definir el videojuego es que el medio es narrativo en sí, independientemente de sus grados de abstracción: *Super Hexagon* es narrativo, *Pac-Man* es narrativo, *Tetris* es narrativo a niveles increíbles. Porque hasta el videojuego más despojado de historia está contando una, en realidad, la que se genera entre jugador y juego al echar la partida. El éxito de *GTA* no vino dado por su historia, sino por la posibilidad de interrumpir al narrador/desarrollador y crear nuestro propio relato por un tiempo, para luego volver a subirnos en marcha a la trama mediante sus misiones.

“Creo que *Super Hexagon* y *Dear Esther* se parecen mucho”, nos contaba hace unos meses Andrew Crawshaw, de The Chinese Room. “Ambos tratan sobre cuántos elementos puedes quitar y seguir teniendo un videojuego entre manos”. O la experiencia de uno. En el fondo, este debate solo va a ir más, pues tenemos el desembarco masivo del videojuego indi en las consolas de nueva generación, la penetración de nuevas ideas... desafíos al paradigma que van a venir por múltiples vías. *Journey*, *Beyond* y *Super Hexagon*, en el fondo, comparten la misma meta: llevar el videojuego más allá de las convenciones establecidas hasta la fecha.

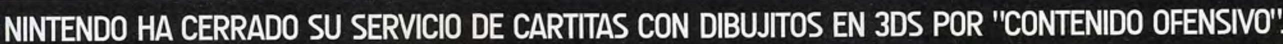
Cuando las mecánicas estorban

→ Una gran historia echada a perder por un diseño arbitrario

Catherine es uno de esos juegos que demuestra que seguimos perdiendo el tiempo al poner numeritos al final de las críticas (y cuando antes dejemos de llamarlos "análisis" mejor): la nota no puede resumir las sensaciones encontradas que despierta, ni mucho menos definir si es recomendable intentarlo. Como juego puro, *Catherine* es un puzzle del montón de dificultad desmedida y frustrante. Pero la historia que encierran los sueños de bloques de Vincent es fascinante: moralidad, relaciones que se van de las manos y el abismo de la perdición en forma de curvas. Puedes elegir si Vincent se enmienda o se pierde en los abismos de la carne. Sin embargo, mecánicas e historia se molestan mutuamente. En este caso, *Catherine* (que recomendamos a ciegas aunque sea fallido) es una gran historia para un videojuego. El único problema es que lo era para otro distinto, no para el que nos vendió Suda 51.







A PIXELAZOS
Javi Sánchez versus la industria



Hasta nunca, Games for Windows

Phil Spencer ha concedido recientemente una entrevista en la que reconoce los méritos de Valve y afirma sin tapujos que Microsoft debería haber prestado más atención a lo que pasaba en el mundo del PC. "Con Steam, Valve ha hecho un trabajo increíble a la hora de construir algo que, por muchísimas razones, deberíamos haber creado nosotros en Microsoft".

La intervención de Spencer coincide con la constatación del cierre de Games for Windows Live (que será sustituido por Xbox.com para todo: Xbox quiere ser una marca multiplataforma, no solo una máquina), uno de los primeros ecosistemas digitales que se va al garete y que me hace arrepentirme de no haberme comprado *Dark Souls* en Steam. Las desarrolladoras y Valve, al menos, se están poniendo las pilas para asegurarse de que nadie pierda el contenido de sus juegos, en especial los dos *Batman*, cuyo tránsito a Steamworks ya se ha producido.

La pregunta es cómo se las apañaron en Microsoft para desatender así su plataforma natural. Games for Windows Live era la sombra de la sombra de lo que es su contrapartida en Xbox, y sospecho que no hay usuario en el mundo que no haya sufrido el tedioso proceso de que se carguen los menús de la plataforma antes de poder acceder al juego deseado, ya sea *Space Marine* o los propios títulos de Windows. Como colofón, la jugada ha beneficiado (otra vez, como en el caso de los ex THQ) a Valve, que queda como el tío guay que te salva de perder juegos que has comprado en otro sitio (cuando el trabajo duro lo están haciendo las compañías, pero eh).

> Warner ha dejado atrás GFWL a tiempo para un Humble

Sin embargo, la noticia no es negativa (excepto para los curritos de los títulos online propios, que se van a la calle). Me sorprende que, de un par de años para acá, Microsoft está reaccionando. ¿Tienen un sistema horrible en la plataforma que les convirtió en la mayor empresa del mundo? Pues se chapa. ¿Tienen un espantoso sistema de precios en monedas de chichinabo? Adiós, MS Points, hola PayPal. ¿Se pasan de frenada al anunciar una consola? Se cambia. En menos de seis meses. Para una compañía del tamaño de Microsoft, esta rapidez en la toma de decisiones (por más que algunas vinieran arrastrándose años) es casi inédita y, excepto por el castañazo que se han dado con Surface, parece que el gigante es al fin consciente de lo que tiene soplándole el cogote: el mundo post PC.

La apuesta de la nueva Xbox.com es unir de una tacada a la consola, a Windows 8 (al que todavía le falta mucho para seducir a los desarrolladores) y Windows Phone 8 (al que en España no le va nada mal, y que sale reforzado tras la compra de Nokia pues los Lumia son unos cacharros prodigiosos): un sistema, tres aparatos. Aquí la competencia lo tiene más difícil, aunque PS+ vaya por el camino correcto y en Steam cada día sea más normal llevarte el juego para PC, Mac y tímidamente Linux con una sola compra.

Lo divertido, desde fuera, es ver como Valve, Microsoft y Sony pelean todos contra dos compañías que todavía no se están moviendo decisivamente hacia el terreno de los juegos: Apple y Google. Estas dos grandes (Nintendo va a lo suyo, pora no variar) y la independiente Valve, que ni opera en bolsa ni funciona a crédito, temen que Apple decida un día atacar el salón con un cacharro tan revolucionario como lo fue un día iPhone, que ha cambiado el mundo en un lustro. La meta es que hay que estar en todas partes, por miedo. Y, en el caso de Valve, para ver qué sale de ahí. Spencer ya lo remachaba bien cuando recordaba que pasaron de hacer Half-Life a adueñarse del mercado online en PC. Se avecinan dos años de aúpa.



■ Todavía no nos hemos perdonado la ausencia de Space Marine en la lista de los 50 Mejores Juegos...

Javi Sánchez recorrió un kilómetro andando con la primera Xbox encima

OCHO CON NUEVE

John Tones

De por qué es imposible combatir la avalancha de secuelas y remakes



Para este número de Games he tenido que catar un par de juegos con una característica común, a pesar de tener naturalezas radicalmente distintas. Uno, *Batman: Arkham Origins*, es un *blockbuster*, una secuela facturada con cadencia anual dentro de una franquicia de éxito. Otro, *Deadfall Adventures*, un juego de presupuesto más modesto y que no pertenece a ninguna saga conocida, pero que fija su referente sin pudor, haciendo del refrito y la variante su razón de ser: no se promociona abiertamente, pero poco le falta, como «*un Uncharted en primera persona*». Son dos formas de generar un tema y una naturaleza, pero tienen algo en común: necesitan apoyarse en juegos anteriores para echar a andar, no existirían sin títulos previos. Lo curioso, llegados a este punto, no es que haya juegos así. Lo que realmente me resulta digno de atención es que los jugadores lo asumamos con toda la naturalidad del mundo.

No es un reproche: es lo asumido que tenemos que la mayoría de los juegos a los que nos acercamos son derivaciones lo que resulta curioso. Que Stephen King escriba a estas alturas una secuela literaria de *El Resplandor* es un acontecimiento que puede ser recibido con más o menos bombo y platillo editorial, pero que se saluda como una rareza. Que la mayoría de los *blockbusters* cinematográficos del año que viene sean secuelas y remakes es reseñado con el gesto torcido por la prensa especializada del sector: sucede, pero es sintomático de una crisis de ideas. ¿Pero y los videojuegos? Supongo que todos estamos de acuerdo en que de un tiempo a esta parte la originalidad no es precisamente una nota distintiva en la industria, pero tampoco nos echamos las manos a la cabeza con el hecho de que cada año haya un *Assassin's* y un *Call of Duty*, o que la próxima generación vaya a estar bien surtida de nuevas versiones de los juegos que triunfaron en ésta que va a empezar a ser sustituida.

> La clave para entender por qué los videojuegos funcionan a base de secuelas y remakes está en la propia naturaleza del medio y en su esencia compuesta de datos informáticos.

La clave para entender esta asunción de que los videojuegos deben funcionar así está en la propia naturaleza del medio. En que su esencia, datos informáticos que toman una forma entendible y controlable por el jugador, es volátil y perecedera. Y eso lleva a abusos, por supuesto: al «saquemos el juego a medias, ya lo arreglaremos con un parche» que se produce desde tiempos inmemoriales en el mundo del PC y, desde que son ordenadores con carcasa sexy, también en las consolas. Pero proclive a abusos o no, esa esencia transformable, manipulable, no estática, es lo que siempre ha dado su particular vibración a los juegos.

Desde los tiempos en los que un *Space Invaders* tenía éxito en las máquinas recreativas y se decidía, desde un despacho, transformarlo para que se pudiera jugar en una Atari 2600. Pero la consola no tenía la potencia (ni la interfaz) de la máquina, y había que llegar a soluciones de compromiso (a veces arriesgadas), a transformaciones de urgencia que eran asumidas por todos como decisiones coherentes porque la tecnología disponible es la propia esencia del videojuego, y sin ella no hay quien los entienda (bien). Asumido esto, las consecuencias están claras.



■ La época en la que en las conversiones domésticas de los éxitos arcade se hacía lo que podía.

Nos tomamos las secuelas, los remakes y el préstamo de ideas como consecuencia lógica de la naturaleza del medio, porque los jugadores sabemos que hay una sensación de constante mejora o transformación (adaptación, en definitiva) a la tecnología disponible. Y si todos asumimos con naturalidad que el año que viene vamos a tener otro *Call of Duty* es porque, aunque por supuesto sepamos que se trata de una maniobra comercial con la intención de sajarnos el bolsillo cada doce meses, también hay un espíritu de *work in progress* y de «*el año que viene, mejor*».

O eso nos gustaría pensar. Al fin y al cabo, todos nos ponemos como unas castañuelas cuando un programador indie (o una gran compañía, qué demonios: ¿recordáis cuando EA se volvió loca y empezó a editar nuevas IPs como churros hace unos años?) se saca de la manga algo que no se parece absolutamente a nada de lo que hayamos visto hasta el momento. Algo que reformula todo, que resetea el contador de las mejoras, las transformaciones y las copias. Y quizás la razón sea esa misma. Que no tiene nada que ver con aquello a lo que estamos acostumbrados. Aunque sea lo más normal del mundo.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

Cinco Cosas Sobre

Lego Marvel Superheroes

Tras disfrutar de un éxito increíble a rebufo de franquicias como *Harry Potter, Star Wars, Batman* y el resto del universo DC, *El señor de los Anillos* y *Piratas del Caribbe*, en Traveller Tales van a por Marvel. Interrogamos a toda velocidad a su director, Arthur Parson, para acompañar nuestra crítica.



1 Sobre las mejoras del motor gráfico para este título...

Hemos metido mucha mano bajo el capó, añadiendo un montón de cosas de posproducción, nuevos trucos con la iluminación y un uso bastante inteligente de la física para asegurarnos de que el jugador saca el máximo a sus euros. El nivel de Hombre de Arena, por ejemplo: cuando estalla, son todo piezas individuales de Lego, entre siete y ocho mil, sin contar las que ocupan el resto del escenario.

2 Sobre enseñar a los niños a manejar un reparto tan enorme...

Desde el primer día nos hemos puesto la meta de no asustar al público infantil. Es fácil sentir que el juego te supera visto desde fuera. Pero en el título, todo es natural. Tratamos con personajes muy reconocibles: Hulk, Iron Man, Spider-man... Pasamos bastantes horas con niños y les hacemos jugar: sabemos cuándo se atascan y cómo arreglarlo.

3 Sobre dirigirse al gran público...

En el Juego Libre nos hemos desmelenado; está ahí para la gente que quiere exprimir el juego (los obsesivos, los fans de Marvel), para que vayan y saquen todos los extras. El público infantil, sin embargo, va a tener bastante más fácil tratar con la historia. Lo que pasa es que, además, los comics Marvel tienen una *legión* de seguidores adultos, gente que va a estar atenta para comprobar si hemos metido bien hasta el último detalle de ese universo, y nuestro juego realmente les hace justicia.

4 Sobre las conexiones con el Universo Marvel Cinematográfico...

Hablamos con Marvel cada semana, tenemos muy buena relación con ellos. Sabemos que *Capitán America 2: El Soldado de Invierno* sale en febrero, así que hemos metido contenido que conecta con la película. Tenemos al Samurai de Plata y a Víbora, de la última peli de Lobezno, y hemos metido cosas de *Thor: The Dark World*. Nuestros juegos aguantan mucho tiempo en las tiendas, queremos que no pierdan vigencia.

5 Sobre la posibilidad de un cruce entre Marvel y DC...

Ahora mismo, estamos centrados en la recepción de nuestro juego actual, pero ya veremos qué sale de esa idea... Es todo lo que diré por el momento.

> "Nuestros juegos tienen una longevidad increíble en tiendas, queremos que no pierdan vigencia"
>
> Arthur Parsons, Traveller's Tales Games

>> Zapatillas para jugar

QUIZÁS NO LO SEPAS, PERO ALGUNOS MODELOS DE LA NUEVA COLECCIÓN ADIDAS NEO LABEL PARECEN PENSADOS PARA LOS PERSONAJES DE LOS JUEGOS MÁS POPULARES

www.adidas.es/neo



BBNeo Hiptop

>> Fabricadas con piel, ante y goma vulcanizada. Una delicia para salir a pasear después de jugar al NBA 2K14. 70 €

Cristian Tello

>> El jugador del F.C. Barcelona ha sido el encargado de presentar la nueva colección Otoño/Invierno 2013 de **adidas NEO Label**, la línea sport casual de adidas para los más jóvenes. La marca **adidas NEO Label** cuenta con embajadores a nivel mundial como los cantantes **Justin Bieber** y **Selena Gomez**.

SE Daily Vulc

>> En GTA V salen muchas zapatillas, ya va siendo hora de que se pongan algo a la altura de sus arriesgadas misiones. 65 €

CALNEO Laid-Back Lo

>> Ser un Sim equivale a vivir con estilo. Nada mejor que unas CALNEO para moverse con clase. 55 €

V Racer

>> Si las lleva Tello es por algo. Combina nylon con ante en contraste. Un clásico de la colección adidas NEO. 55 €

RUNNEO V Jogger

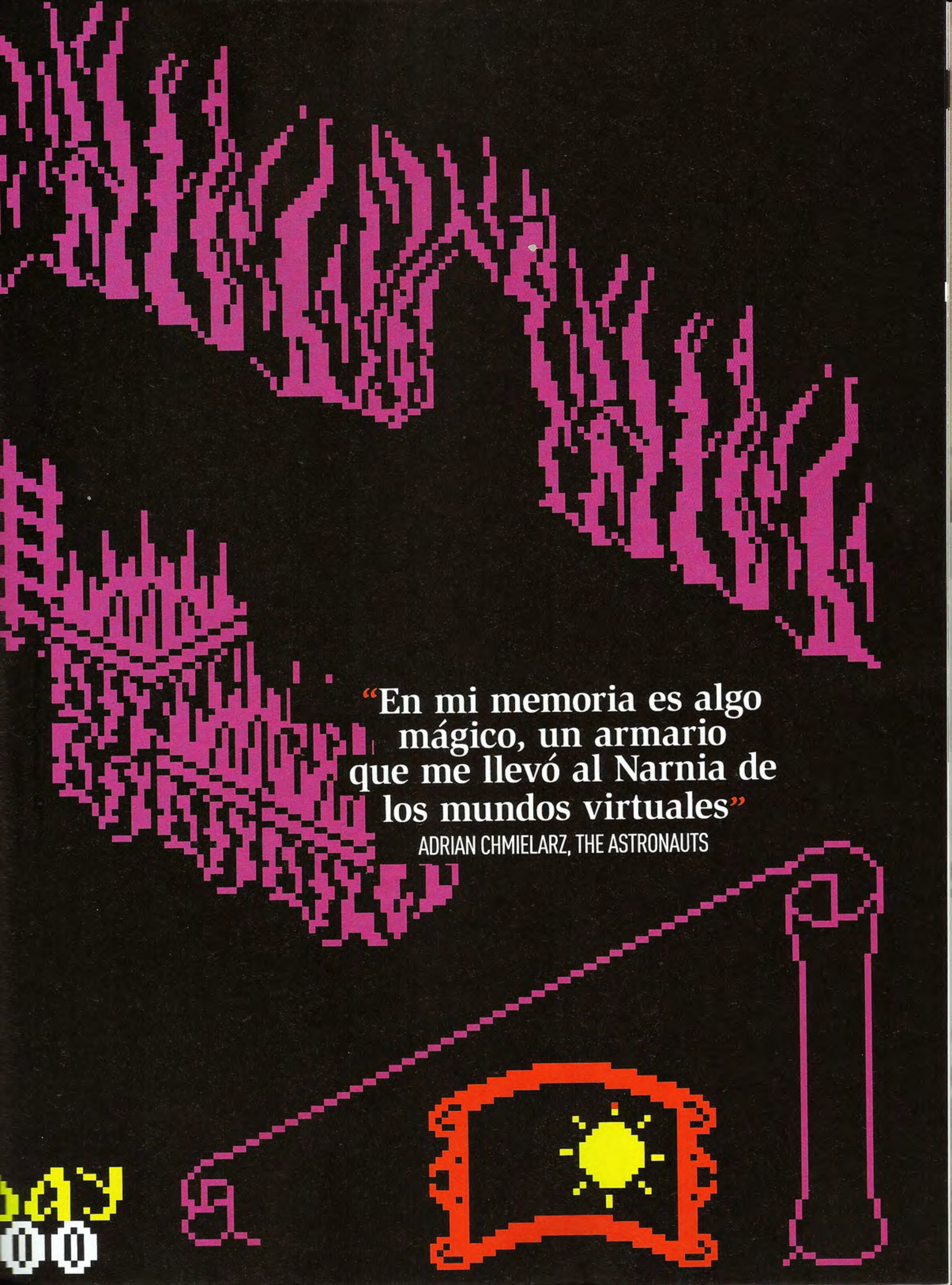
>> Si en Kinnect Sports hubieran descubierto este diseño, seguro que lo habrían metido en el juego. 65 €



Knight Lore

ADRIAN CHMIELARZ, THE ASTRONAUTS

¿Puedes enamorarte de los videojuegos simplemente mirando un par de pantallas del tamaño de un sello? A mí me pasó en 1985. Tenía catorce años. En la Polonia comunista aún vivíamos bajo ley marcial. Tiempos oscuros. Pero una revista publicó un articulillo sobre 'juegos electrónicos', con dos pantallitas de Knight Lore *para ZX Spectrum, reproducidas pésimamente por culpa de la mala calidad del papel. Nunca había visto un videojuego antes. Ni un ordenador. Ni palparía ninguna de las dos cosas hasta un año después. Pero durante esos doce meses contemplaba esas capturas cada día, hasta que la revista se convirtió en polvo en mis manos. Al final jugué al grandioso* Knight Lore, *aunque nunca llegué a acabarlo, era demasiado difícil. Pero no importa. En mi memoria es algo mágico, un armario que me llevó al Narnia de los mundos virtuales, la razón por la que empecé a programar videojuegos sin mirar hacia atrás.*


"En mi memoria es algo mágico, un armario que me llevó al Narnia de los mundos virtuales"
ADRIAN CHMIELARZ, THE ASTRONAUTS

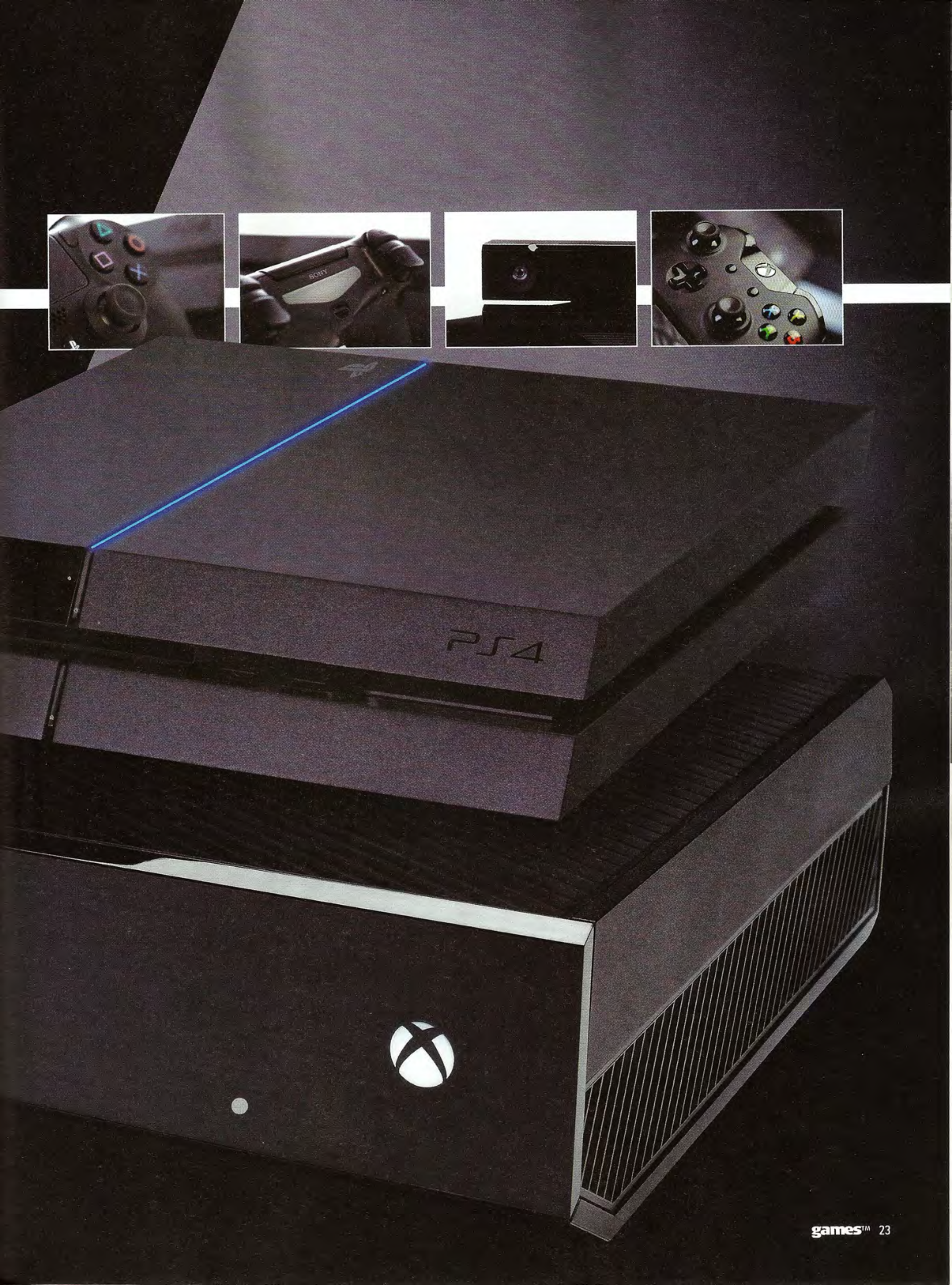
[YA ESTÁN AQUÍ]

¿Qué han hecho Sony y Microsoft para que merezcan cara euro que cuestan?

SONY

El momento de estrenar una nueva videoconsola es algo muy especial. Sostenerla en tus manos por primera vez, estudiar su peso aún cuando está dentro del cuidadoso envoltorio de cartón, su olor a producto nuevo, sacar delicadamente todos los cables, coger por primera vez el mando y notar su textura y cómo ha cambiado con respecto al anterior modelo, conectarla y colocarla cuidadosamente sobre un espacio donde se la pueda ver bien el salón, observar cómo se ilumina la pantalla de la tele para mostrar los menús que memorizarás en una semana pero que utilizarás durante años... Es un momento incomparable para los fans del videojuego, uno que se repite cada cierto tiempo, pero que siempre se antoja único.

Tras lo que muchos dirán que ha sido una espera eterna, la PlayStation 4 de Sony y la Xbox One de Microsoft, por fin llegan este mes a las tiendas con la promesa de una nueva edad de oro del desarrollo de videojuegos, de las mecánicas con profundidad y de muchas cosas nuevas, así en general. Ríos de tinta han corrido ya creando rivalidad entre ambas plataformas: la diferencia de precio y de potencia, el acercamiento de Sony a lo indie, la capacidad como sistema multimedia de Xbox One, los exclusivos... Volver a hablar de ello es irrelevante porque ambas tienen capacidad suficiente para, elijas la que elijas, juegues a algo nuevo. Hemos hablado con Sony, Microsoft, y con algunos de los estudios con más talento del mundo sobre PlayStation 4 y Xbox One, y hemos descubierto cómo se sienten y qué les motiva de ellas para superarse y para traspasar las fronteras de este medio interactivo. Agarraos bien, que los tiempos están cambiando. O ya lo han hecho. »


PS4



El tamaño de los jefes deja en ridículo a los de Halo y se acerca a lo visto en *Borderlands*, lo cual se adapta mejor a una experiencia cooperativa.

NEXT-GEN: ¿CÓMO INFLUIRÁ EN EL DISEÑO DE JUEGOS?

Hablamos con desarrolladores de **Ubisoft Montreal, Bungie, Ghost Games, Guerrilla Games** y más sobre Xbox One y PS4, sobre qué opinan de sus novedades y sobre cómo cambiarán el diseño de juegos

Si tenemos que ponerle una pega a la carrera hacia la nueva generación, es que los juegos son tan caros de hacer que los títulos *cross-gen* se han convertido en algo necesario. Por muy prometedores que algunos de ellos luzcan (hablamos de *Watch Dogs*, *Thief*, *The Evil Within* y otros pocos más) no podemos evitar pensar que estos juegos podrían ser algo mucho mejor si no estuvieran también en consolas que hace tiempo superó el PC y que ahora son un lastre. Por supuesto, aunque sabemos que esta tendencia seguirá un tiempo para paliar los riesgos de dar el salto definitivo, hay juegos que han sido pensados solo con la next-gen en mente y que muestran su potencial.

Hace nada hemos visto cómo *GTA V* ha sabido aprovechar al límite un hardware anticuado, por lo que cuando pensamos

Destiny tiene todo lo bueno de los mundos de ci-fi, y su amplitud posiblemente aporte material para una década de historias y partidas.

La comunicación de los jugadores será crucial en *Destiny*, sentir que tanto tú y otros habéis recorrido un camino y dejado una huella en el universo.

Tomarse la llegada de la nueva generación con calma tiene un lado bueno: juegos como *Destiny* se han beneficiado del tiempo extra.

en el futuro con él en mente e imaginas los títulos que podrían representar ese culmen y esa ambición por exprimir hasta la última gota, uno no puede sino impacientarse. ¿Cómo se verán los mundos abiertos de Bethesda o de Rockstar? ¿Cuál será la escala de los enemigos de *Dark Souls III*? Este tipo de pregunta es la que realmente nos llena de *hype* y nos hace comprar las consolas. Estamos a punto de entrar en una nueva etapa en la cultura del videojuego y queremos que nuestras experiencias interactivas también sean nuevas, incluso si es a través de franquicias que ya conocemos. Xbox One y PS4 son unas herramientas potentes con las que hasta que los nombres más comunes querrán sorprender.

Aún así, esta generación ha dado muchos palos de ciego. Los controles por movimientos aún son considerados un problema para todo aquel que haya seguido su trayectoria desde el



Snake volverá en PS4 y Xbox One, pero no su doblador, David Hayter. Lo sustituye Kiefer Sutherland.

lanzamiento de Wii pues necesitan moverse fuera del ámbito casual para triunfar de verdad. Tecnologías como Oculus Rift nos han impresionado de verdad, y una experiencia de realidad virtual con calidad suficiente parece posible en unos pocos años, sobre todo si el headset 3D de Sony consigue triunfar también. Además, con los juegos independientes funcionando como algo crucial para ambas consolas, sus desarrolladores parecen destinados a llenar el hueco de los doble-A que han desaparecido en esta generación. Por último, ¿se lanzará Amazon al mercado de consolas? ¿Se hará hueco Valve en nuestros salones? Son muchas incógnitas.

Aún así, la mejor opción de la que disponen ambas consolas para demostrar que son necesarias es, por supuesto, un diseño de videojuegos potente y novedoso. Centrémonos en lo que los grandes estudios piensan de las consolas, en cómo la potencia de su nuevo hardware da forma a los juegos que pueden hacer, en qué áreas del diseño pueden profundizar más y en qué desafíos tienen por delante al adoptar a PlayStation 4 y Xbox One como base.

> "¿Se lanzará Amazon al mercado de consolas? ¿Se hará Valve hueco en nuestros salones?"

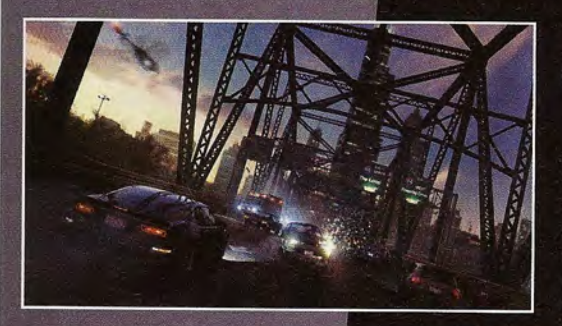
El diseño de entornos es uno de los grandes beneficiados ahora mismo de la nueva generación. ¿Qué se puede conseguir en un mundo abierto con PS4 y XBO? ¿Cómo aumentan la escala y los detalles? Fredrik Rundqvist, productor de *The Division*, uno de los juegos *next-gen* anunciados en el E3 de este año, dice que su fuerza reside en la amplitud del mundo casi apocalíptico de su MMO. "Creo que su gran tamaño y cuanta gente online puede estar a la vez en él es lo mejor que tiene, y también lo inmersivo que puede ser. Se ambienta en un amplio espacio de Nueva York, no solo en Manhattan. Queremos mostrar los diferentes ambientes de cada uno. Hay un biomedio muy rico alrededor de la ciudad más allá de los iconos que todos conocemos: hay bosques, parques, playas, grandes puertos, aeropuertos... Queremos que puedas explorar todos estos lugares en el juego".

The Division apunta a un lanzamiento tardío en 2014 para ambas consolas, pero el lanzamiento más reciente de Ubisoft se muestra más agnóstico con ellas. Para *Assassin's Creed IV*, juego de lanzamiento que también está en PS3 y 360, los añadidos son meramente estéticos en tanto que la jugabilidad es la misma en todas las plataformas. "Por ahora estamos muy orgullosos con los puntos que diferencian a las versiones de actual y nueva generación", comenta el productor Martin Schelling. "El juego de PS3 y 360 luce genial, aunque la experiencia de nueva generación es algo mejor y se nota más fuerte. Durante el desarrollo, pequeños laboratorios exploraron cosas diferentes. Un grupo se centró en el sistema de climatología, trabajando en prototipos y experimentando. Luego intentamos llevar al límite la iluminación para que los personajes reaccionaran a ella. Todos estos pasos de bebé se dan en diferentes partes del estudio y todos son pequeños detalles que se añaden al juego. Las nuevas explosiones para los barcos son una locura, por ejemplo".

Por lo que vemos, las compañías son realistas en lo que a adopción de nuevo hardware se refiere. En una industria donde dos grandes competidores se fueron al traste en la última generación, el objetivo más claro de los juegos a medio camino »

LOS HITAZOS

Los juegos que creemos que definirán el comienzo de la generación. Decimos 'creemos' porque no estamos seguros.



WATCH DOGS

1 Ha sido retrasado hasta primavera, pero creemos que será algo positivo: habrá más consolas y el juego estará más pulido. Cada demostración del mismo ha dejado claro que es impresionante, hasta el punto de que nos ha hecho olvidar *Assassin's Creed IV*. ¿Reconsiderará Ubisoft cuál es su saga estrella si esta nueva franquicia triunfa?

THE WITCHER 3: WILD HUNT

2 Llegar antes que Bethesda es un movimiento inteligente. CD Projekt RED ha conseguido un montón de atención para tratarse de un juego solo de nueva generación y PC. Aquellos que quieran un *Skyrim* con mejores gráficos están de enhorabuena: recibirán uno también con mejores historia y protagonista.



FINAL FANTASY XV

3 "Cuando veas su presentación te vas a quedar flipando", nos dijo el jefazo de Square Enix Yoichi Wada a comienzos de año sobre lo que sería *Final Fantasy XV*. Su tamaño, sus inmensas batallas en tiempo real, sus grandes escenarios y sus ocho añazos de desarrollo nos hacen creer que la gran saga del JRPG ha vuelto para triunfar.

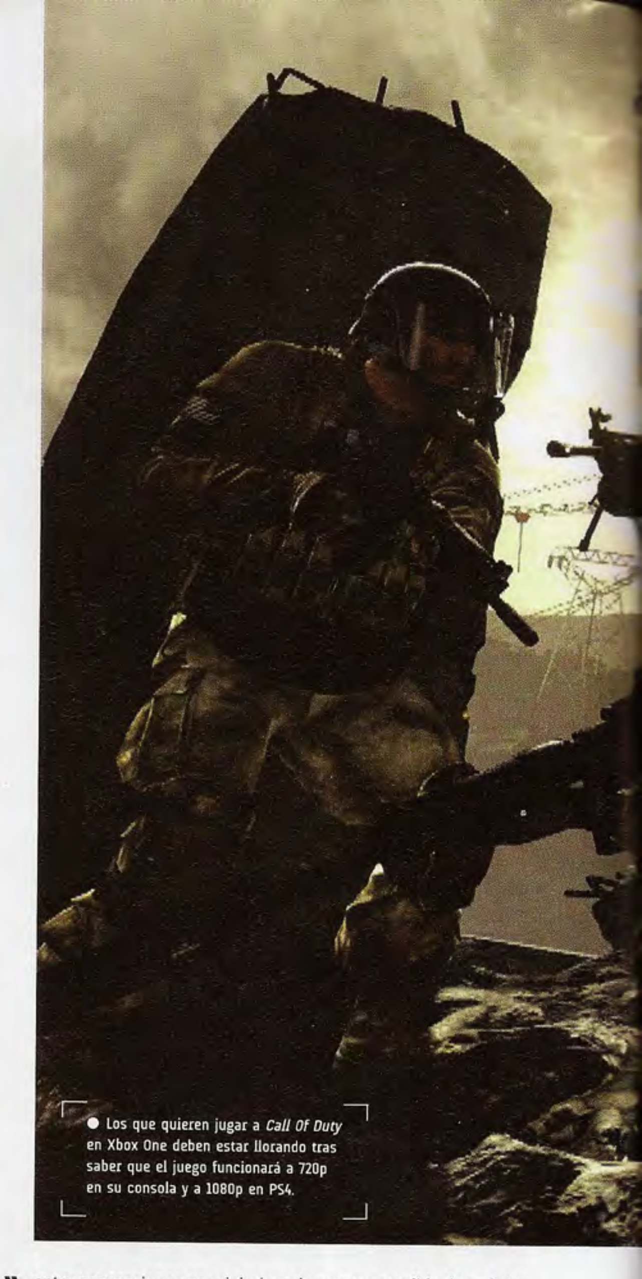
TITANFALL

4 Uno de los favoritos de todo el mundo en las últimas ferias. Lo nuevo de Respawn parece la gran esperanza para Microsoft y ciertamente tiene muchas papeletas para comerle terreno a grandes franquicias. Llegará en primavera, mejor imposible, y cerrará con mucha fuerza la ventana de lanzamiento de la consola.



DESTINY

5 *Destiny* está diseñado para perdurar como una experiencia de diez años, algo que tiene mucho sentido porque es lo que suele durar una generación de consolas. Bungie lo tiene muy clarito: no solo quiere quitarse el sambenito de "los padres de *Halo*" sino que quieren hacerlo con un juego de ciencia ficción y de disparos superior.



● Los que quieren jugar a *Call Of Duty* en Xbox One deben estar llorando tras saber que el juego funcionará a 720p en su consola y a 1080p en PS4.

» entre generaciones es minimizar riesgos y consolidar beneficios. No es algo de lo que podamos culpar, ciertamente, a las empresas dado el riesgo que supone gastar más de 20 millones en un juego. Además, la capacidad de PS4 y Xbox One aún está por ser estudiada y explotada por todos, así que si te quedas como estás un tiempo nadie puede culparte. "[Para la nueva generación], queremos ir más allá con los gráficos en cuestiones como los tiempos de carga o el streaming", nos dice desde Eidos Montreal Joe Khoury, quien trabaja ahora mismo en *Thief*. "Pensamos en algunas características técnicas que permiten una experiencia más rápida, pero a la vez mantenemos lo básico en ambas, la misma sensación de juego".

En términos generales, y sin referirnos a ningún estudio en concreto, las dos respuestas típicas a por qué un juego solo está en las nuevas consolas o por qué es un título *cross-gen* son, respectivamente: a) "Queremos sacar el máximo rendimiento a la nueva tecnología" y b) "Queremos que el mayor número de personas juegue a nuestro título". No es como si esperásemos que dijeran "pues mira, es un coñazo supino hacer juegos para ambas consolas, pero así son las cosas", pero nos preguntamos cómo habrían sido limitados juegos como *Oblivion* o *Gears of War* si también hubieran tenido que salir en PS2 o Xbox. Esa es la equivalencia que estamos viendo ahora mismo con los juegos a medio camino entre generaciones: un bonito y democrático gesto por extender la vida de un hardware más que

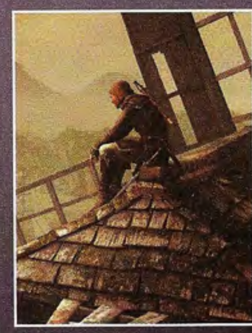
Dado el valor de *Call Of Duty* como franquicia y la naturaleza casual de su público, no esperamos una versión solo de next-gen hasta pasados unos años.

¿Ha sido eclipsado el debut de Riley en *Call Of Duty: Ghosts* por culpa del carismático y genial Chop, el perro de in *Grand Theft Auto V*? Creemos que sí.

"El multijugador de Destiny está para triunfar ahora que proliferan los mundos persistentes"

rentabilizado en lugar de generar usuarios ansiosos por dar el salto a la nueva generación. Aún así, hay un grupo de estudios que están empleando la transición para experimentar con ideas que serán cruciales en los próximos años, y lo hacen en diferentes géneros.

Para la franquicia *Need For Speed*, que siempre ha estado por delante de otros en cuanto a estructura del modo multijugador, esta experimentación estará presente en *Rivals*, su juego de este año, y lo estará en futuras entregas. "Fue entonces cuando empezamos a pensar 'Vale, ¿qué no nos gusta de nuestros juegos?'" dice Marcus Nilsson, productor ejecutivo, mientras explica cómo se acercó su equipo a las nuevas consolas. "'A mi no me gusta esto ni esto'. Entonces empezamos a jugar a saco a *Most Wanted* y nos lo pasamos bien conduciendo sin más, pero también nos preguntamos: ¿por qué tenemos que hacer un modo para un jugador separado del multijugador? ¿Por qué tenemos que ir a un lobby para esperar que alguien se una a nosotros? ¿No podría



● *Assassin's Creed IV* tiene todas las papeletas para ser uno de los juegos cross-gen más vendidos.



● *Wolfenstein* figura entre los juegos que quieren sacar todo el rendimiento a las nuevas consolas.

entrar sin más? ¿Eso no sería algo realmente de nueva generación? Y lo hicimos. Empezamos a crear este mundo AllDrive en el que puedes jugar y en el que otros, sin darte cuenta, pueden entrar y jugar contigo al modo campaña, si os topáis. Hemos cogido lo propio de un modo para un jugador y lo hemos hecho multijugador".

"En serio, lo que hemos creado con *Rivals* no es ni una cosa ni la otra, tampoco es un cooperativo. Es una experiencia *Need For Speed* en la que tú eliges como vivirla". Efectivamente, no toda innovación de la next-gen gira en torno a hacer grandes mapas o gráficos más realistas, y *Rivals* ha buscado expandir su filosofía multijugador acorde con el arco de progresión de su franquicia y sus presupuestos millonarios.

En torno al modo multijugador, estamos viendo a muchos estudios que intentan mejorar la relación del usuario con el mundo del juego y que buscan cómo diseminar la barrera entre modo para uno y para muchos. Uno de ellos es Bungie, que con *Destiny* quiere hacer un mundo persistente online en un género donde eso no se hace aún demasiado. Si triunfa, su paradigma seguramente empuje al género hacia nuevas fronteras.

"Lo mejor para nosotros fue que estábamos haciendo un nuevo motor cuando se anunciaron las consolas, lo que nos impulsó a trabajar en adaptarlo a ellas", nos confesó el presidente de Bungie a principios de año. "Hay un montón de oportunidades que perseguir, como las experiencias plenas para el jugador, etc. Estamos apuntando hacia ellas y construyendo el núcleo de *Destiny* »

LA LLEGADA

"Las buenas ideas son las que hacen que estemos tan excitados con la nueva generación... Los lanzamientos de consolas traen siempre un renacimiento del software"

Hay gran cantidad de animaciones en Geralt en *The Witcher* 3, pero son sutiles. Eso es lo genial de ellas, que son detalles ínfimos, pero se notan.

Con su impresionante bagaje detrás, *The Witcher 3* promete ampliar todavía más el mundo de la saga y los horizontes de sus paisajes.

» a su alrededor, y eso lo hará similar en todas las plataformas. Los gráficos son diferentes, obviamente, pero por su mundo conectado, *Destiny* es asombroso por igual y para todos".

Los géneros populares suelen experimentar un cambio cultural entre generaciones, y tanto *Destiny* como la exclusiva de Microsoft, *Titanfall*, ofrecen diferentes caminos de progresión para el FPS. Para *Titanfall*, la vía está en mezclar el parkour con combates masivos, barras de vida más generosas, robots y, en una idea que no tiene ninguno de sus competidores, epílogos con retiradas donde el perdedor del combate debe huir del campo de batalla. Hemos jugado a *Titanfall* junto con otros jugadores y el recibimiento de esta idea final ha sido muy positivo, tanto que podía ser 'the next big thing' tras las rachas de muerte y los perks que introdujo *Modern Warfare*.

Las nuevas formas de pensar son una de las cosas que nos deberían tener en vilo con la nueva generación ya que la llegada de nuevas consolas siempre trae un renacimiento del software gracias a que las compañías necesitan crear nuevos puntos de apoyo en el mercado. "Todo fueron buenas noticias cuando vimos la arquitectura que querían hacer Microsoft y Sony puesto que allá por 2009, cuando empezábamos a planificar nuestro motor, no sabíamos cuándo iba



Need For Speed: Rivals es cross-gen, pero tras haberlo jugado en PS4 no vamos a ser capaces de jugarlo en una consola actual.

a haber una nueva generación", nos cuenta el productor de *Watch Dogs*, Dominic Guay. "Así que construimos sobre un PC basándonos en las estimaciones que teníamos. Cuando confirmaron las especificaciones finales, casi dimos en el clavo. Ambas plataformas son muy accesibles y no hay ninguna clase de traba técnica cuando se utilizan, algo genial cuando estás montando un mundo abierto inmenso. No quieres que el hardware trabaje en tu contra y, puesto que ambas tienen especificaciones muy interesantes, podremos sacarles mucho partido"

Watch Dogs es similar en todas sus versiones, en misiones e historias, pero en Xbox One y PS4 tiene mejores gráficos, mejor IA ciudadana, más animaciones y más detalles en la ciudad. Estas son la clase de características que pueden hacer diferente un juego cross-gen y que determinarán la next-gen.

Y pese a todo esto, es difícil no ver con mejores ojos aquellos juegos que se han hecho solo con PS4 y XBO en mente. Guerrilla Games ha creado de *Killzone: Shadow Fall*, su primer FPS, con una estructura algo más abierta, pero piensan que los beneficios de la nueva generación se manifestarán poco a poco. "Nuestra IA siempre ha cumplido ciertos estándares: que flanqueara al jugador, que pareciera humana y fuera un reto complejo", nos dicen desde el estudio. "Cuando haces el entorno más grande puedes tener problemas para comprender cómo el jugador va a moverse y cómo debe comportarse la IA. Hay muchas cuestiones de las que antes no nos preocupábamos pero que ahora tendremos aplacar con mucho testeo. Hay que buscar el equilibrio: qué cosas podemos dejar hacer libremente, luego probar cómo encajan en el conjunto y por último hacer prototipos para comprobar que funciona todo".

Una isla en *The Witcher 3* es más grande que todos los mapas juntos de *The Witcher 2*. Está claro que *Wild Hunt* va a triunfar entre muchas audiencias.

"Las nuevas IP son propicias a nuevas ideas y nuevas formas de jugar, por lo que hay mucho riesgo detrás"

Los fabricantes de consolas son lo suficientemente listos para saber que los juegos *cross-gen* socavan el mensaje de las capacidades de Xbox One y PS4. Mientras que los juegos de lanzamientos se mueven en terreno seguro (coches, disparos, zombies) y son técnicamente sorprendentes, si pensáis en los 50 juegos más influyentes de los que hablamos en el número pasado, ninguno se lanzó al comienzo de la generación. La evolución lleva tiempo, y el proceso de hacer un juego de gran presupuesto es más arriesgado que nunca. Al comienzo de la anterior generación Takeo Takasu, de Namco Bandai, dijo que un nuevo juego necesitaría vender mínimo medio millón de copias para ser rentable. En el clímax de la generación, *Tomb Raider* ha vendido 3 millones y no ha sido un éxito para Square Enix. Las nuevas IP son propicias a nuevas ideas y nuevas formas de jugar, pero hay mucho riesgo detrás y son un negocio caro.

Todos sabemos de la importancia de los juegos indies, y sí, en los últimos años ellos han propuesto las mecánicas más novedosas, pero no debemos dejar fuera de esta renovación a los grandes títulos. Las experiencias más típicas serán importantes en PS4 y Xbox One, pero todos queremos ver, incluso en las franquicias de siempre, las que todos conocemos, nuevas formas de jugar. Al fin y al cabo, hay que justificar una derrama de 400 o 500 euros.

Avalanche está trabajando en *Mad Max* y en un juego con licencia de cómic para la nueva generación. Creemos que es un juego de *Superman*.

NUEVAS CONSOLAS: PLAYSTATION 4

Parece que Sony ha aprendido de los errores de lanzamiento de PS3 pero, ¿hasta dónde puede llegar PS4?

La versión final del mando DualShock 4 nos ha sorprendido para bien: los sticks nuevos se meriendan con patatas a los de su antecesor.



Desde cierto punto de vista, el lanzamiento de una consola tiene mucho en común con una campaña electoral. Se trata de una incesante campaña de propaganda, donde los fabricantes llevan hasta el infinito las promesas sobre el potencial de sus retoños, pasando de puntillas por la agenda real, entre una audiencia que aplaude masivamente la polarización de las propuestas que se ponen sobre la mesa.

Nintendo lo ha llevado al extremo con sus Directs, vendiendo su propia campaña mientras que Microsoft y Sony siguen inmersas en los modos clásicos del bipartidismo, algo que quedó claro en el E3 de este año, donde la campaña de Sony vendió solo dos mensajes: "esto sirve para jugar" y "no somos Microsoft".

Sony se aprovechó de este arranque para aplastar la propuesta de la competencia hasta el punto de que Xbox One ha tenido que reconvertirse por el camino. Quizás de forma bastante conservadora: que los jugadores se arrojasen en manos de su campaña de reservas solo porque la consola seguía vendiendo lo de siempre quedó claro en cuanto Xbox One se puso las pilas y PS4 daba la callada por respuesta. Ahora, con un lanzamiento mucho más igualado, ¿por dónde puede tirar Sony? Es decir, más allá de la guerra técnica que ahora empieza y que la japonesa sabe que solo funciona hasta cierto punto: PlayStation 3 también era más potente técnicamente y eso no les salvó de unos inicios un tanto difíciles.

Fergal Gara, de Sony UK, lo tiene más o menos claro. "Cuando empiezas un nuevo capítulo tienes que pararte a pensar '¿en qué aspectos tengo que mejorar?'. Cuando tienes un competidor potente es importante salir al mercado de manera oportuna, y es genial que hayamos conseguido llegar al mismo tiempo [que Xbox One]. Con el precio pasa lo mismo: la última vez estábamos en la zona alta, así que ahí es dónde se le pide lo mejor a una empresa: en la capacidad de dar toda esta potencia técnica -que debería ser el mínimo exigible y esperado para una máquina de la próxima generación- a un precio clave. Es indispensable recordar a quién nos dirigimos en primera instancia: a los jugadores. Tenemos que entender qué es lo que más atractivo puede resultarles a la mayoría de ellos. Y, por encima de todo lo demás (del precio, de lo brillante que sea la máquina) está la experiencia que los jugadores pueden sacarle a la consola. ¿Y quién crea esas experiencias? Los desarrolladores. Así que darles las mejores opciones, las más flexibles, para que creen su arte era algo de suma importancia".

> "Es importante tener software que ayude a mostrar la nuevas características que lleva el hardware de tu consola"

Atrás quedan los problemas del lanzamiento de PlayStation 3: un retraso de varios meses en Europa, un precio excesivo, las quejas de los desarrolladores sobre la dificultad de crear en PS3 y, sobre todo, el bocazas de del jefe de Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi ofendiendo a los mileuristas: todo ha cambiado en pos de un mensaje directo e inmediato, más amable con el consumidor. Pero no olvidemos lo importante: la consola o, como bien dice Gara, los juegos que la acompañan. Con el retraso de *DriveClub*, corresponde a Guerrilla Games y SCE Japan sacar adelante los primeros títulos propios de la máquina que, como señala Gara, sirven para mostrar la diversidad de su catálogo. "Es importante tener ciertos géneros clave tradicionales al principio del ciclo", explica. "Es importante tener software que ayude a mostrar la nuevas características que lleva el hardware »

PS4 es más pequeña y ligera que Xbox One. Parece consciente de que los jugadores tenemos más de una cosa debajo de la tele. Incluso más de dos.

La consola tiene un punto tunero y de plasticazo que demuestra que en casa de Sony no entra ni un solo cacharro de Apple.



● Debemos ser los únicos que no creen que el retraso de *DriveClub* perjudique el lanzamiento de PS4. Nos da en la nariz que Metacritic lo iba a destrozar de salida.







● Si *InFamous: Second Son* puede mostrar ese nivel de detalle en un mundo abierto ya tendremos una pista de lo que es la next-gen.

» de tu consola", dice Gara. "Con *Killzone: Shadow Fall*, creo que vas a ver cómo la interfaz de usuario cobra vida... La verdad, creo que vas a ver dos cambios notables. Por un lado, me parece el título más deslumbrante de la próxima generación en términos de gráficos; ex del todo excepcional y destaca sobre el resto de lo que vamos a ver en tiendas. La otra cosa que creo que va a funcionar muy bien son las características personalizables. A través de la nueva interfaz de usuario puedes ver a tus amigos jugando en directo, y es algo tan atractivo que querrás meterte en su partida con ellos y compartir la experiencia. Son solo dos ejemplos. Con respecto a *Knack*, es muy importante para PlayStation dar lo mejor de nosotros en esta generación. Siempre hemos apuntado a un público bastante amplio y creo que *Knack* sirve para demostrar parte de los avances técnicos de la máquina (en lo que respecta a la presentación del personaje titular) pero, y esto es más importante, nos permite apelar a todos los jugadores, a las familias, justo desde el principio".

Las superproducciones no es lo único que genera confianza en Sony de cara al lanzamiento europeo del 29 de noviembre: la compañía también se ha esforzado para acompañar a sus títulos propios y las megafranquicias con desarrolladores independientes, cada no aportando su toque único al catálogo. Es una apuesta que anticipa el auge imparable del juego independiente. Sin embargo, también es un mal síntoma de que el catálogo de gama media -los budget de toda la vida- está desapareciendo. En Sony son conscientes de este dilema, pero apuntan a que las posibilidades de desarrollo de su hardware no solo le vienen bien a los independientes, sino que serán capaces de reactiva los juegos de gama media, si bien creen que vendrán de manos de estudios más pequeños.

"No tengo la sensación de que las superproducciones vayan a pasar apuros en los próximos años, y creo que veremos un terreno más fértil en la gama media", apunta Gara. "Estamos hablando de todo tipo de juegos, desde los free-to-play o los de bajo coste de entrada hasta las superproducciones. Puede que esa zona la ocupen lo que ahora llamamos editores independientes, en vez de las editoras tradicionales de gama media".

"Se trata de la consola más potente jamás creada"



● PS4 también nos ha hecho otro favor al conservar la verticalidad: eso es pensar en el usuario, no en tu ego.

La relación entre las consolas y los editores es la que más cambios ha sufrido en esta última generación: el negocio puro y duro le ha comido terreno a la creatividad dejando por el camino proyectos cancelados, estudios abocados al cierre y concentración de los supervivientes en grandes editoras con un férreo control. El chorreo continuado de títulos arriesgados ha sido sustituido por un entramado de lanzamientos programados para rendir cuentas a los accionistas, exclusivas temporales y calendarios de contenido adicional sin tregua. Es bastante difícil que veamos el retorno de exclusivas de terceros, a pesar de que Xbox One haya tirado de chequera sin tapujos para el *Dead Rising 3* de Capcom y el *Titanfall* de Respawn. Aunque esos títulos nos obligan a preguntar si Sony está dejando escapar uno de sus feudos tradicionales.

Gara contesta con otra pregunta: "Desde una perspectiva de negocio, ¿tiene sentido hoy limitarte a una sola plataforma en vez de a todo el mercado? Puede que de vez en cuando sí lo tenga, y en los días de PlayStation 2 era una decisión más comprensible: dada la cuota de mercado que tenía la consola, olvidarse del resto no era renunciar a gran cosa. Pero una competencia más equilibrada significa que ese tipo de decisiones deben ser más meditadas. Veo más a los títulos de terceros ofreciendo cosas exclusivas que a títulos exclusivos en sí". Es algo que también tiene Microsoft, claro, con los packs de mapas de *Call Of Duty* y *Battlefield* o los extras de *FIFA*, pero es interesante ver cómo ha encarrillado Sony ese tipo de acuerdos de "exclusividad pero menos", con qué tipo de juegos lo han buscado. »

PLAYSTATION 4: FASE UNO

Los juegos propios para los inicios de la consola demuestran sus ganas de apelar a todos los segmentos del jugador tradicional: ¡solo hay un pegatiros!





KNACK SCE Japan

Mark Cerny sigue creyendo en los juegos de mascotas y en las mecánicas tradicionales, en ese juego directo basado en un personaje versátil. *Knack*, ese muñeco que absorbe materiales y crece para seguir saltando y aporreando cosas con dejes Pixar, es su apuesta por demostrar que hay sitio en el mundo para héroes sin barba y sobaco sudado.

THE ORDER: 1886 Ready At Dawn

A pesar de que no sabemos prácticamente nada de *The Order*, nos parece estupendo que Sony siga apostando por nuevas franquicias para la generación venidera. PS3 ya demostró que llenar una consola con algo más que secuelas es garantía de éxito.



DRIVECLUB Evolution Studios

Evolution ha tenido que llevar a cirugía un título que no han sabido enseñar: *Driveclub* se concibió más como una red social con volantes virtuales que como un *GT/Forza*, pero el problema es que solo han podido mostrar que en lo segundo se quedaba muy cortito. Sony ha hecho bien no enfrentándolo a *Forza Motorsport 5*: cuando la consola se asiente lo entenderemos mejor.



KILLZONE: SHADOW FALL Guerrilla Games

Sony nunca ha tenido mucha suerte con sus franquicias propias de tiros (ay, los años de la búsqueda del *MataHalo*), pero *Killzone* siempre fue lo mejor que del lote. Sin embargo, parece que con *Shadow Fall* la cosa puede cambiar: no hay ningún otro pegatiros en el horizonte con semejante despliegue gráfico. Otra cosa es que nos apetezca bastante más jugar a *Destiny*.



INFAMOUS: SECOND SON Sucker Punch Productions

El primer título de mundo abierto diseñado específicamente para PlayStation 4 demuestra un salto de calidad técnica en las labores de Sucker Punch. Ahora tienen por delante otros dos retos: conseguir que el protagonista nos importe algo y que una saga basada en gente con superpoderes no siga arrancando bostezos.

5 EXCLUSIVAS PARA EL FUTURO DE PS4



LO PRÓXIMO DE NAUGHTY DOG

1 Naughty Dog se ha convertido en esta generación en el referente a la hora de tomar prestado del cine sin perder de vista los juegos. Tras cambiar casi en solitario el arranque agónico de PS3 nos morimos de ganas de ver qué tienen preparado para la "máquina asesina", como la llama el director de Uncharted 3.

THE LAST GUARDIAN



2 La respuesta de Sony a *Half-Life 3* en la carrera por el vaporware más esperado. *The Last Guardian* lleva en desarrollo desde 2007 y lo último que sabemos es que Allan Becker (ex Sony Santa Monica y actual jefazo de SCE Japan Studio) y Fumito Ueda están a la gresca sobre el futuro del mejor juego que no existe.

CUALQUIER COSA QUE HAGA MEDIA MOLECULE PARA PS4

3 Media Molecule ha confirmado que está trabajando para la nueva consola, reutilizando algunas de las herramientas que mostró en la demo técnica de la presentación de PS4. Sobre todo, queremos saber hasta dónde llevan su apuesta por darle al jugador las herramientas para crear sus propios juegos, ahora que por fin tienen competencia con *Project Spark*.



LO PRÓXIMO DE SONY SANTA MONICA

4 SSM ha estado ocupada portando sus juegos de PSN a la nueva consola, pero nos preguntamos qué pasara con aquel teaser de *God Of War: Ascension* (donde un puzle desvelaba que "Cuando la tierra se detiene comienza el viaje..." ahora que su director ha dejado el estudio.



EL PRÓXIMO PROYECTO DE QUANTIC DREAMS



5 David Cage ha prometido que su primer título para PS4 seguirá explorando lo aprendido con *Beyond: Two Souls* y *Heavy Rain*, pero en una dirección muy distinta. Eso sí, Cage ha dicho que sigue con su apuesta narrativa: es el único tío en el mundo que tiene a *Night Trap* en un altar.

» Por ejemplo, tanto Activision como Ubisoft tienen contenido comprometido con PS4 para *Destiny* y *Watch Dogs*, respectivamente (Ubisoft también ofrece contenido adicional en *Assassin's Creed*), pero en Sony nos recuerdan que sus propios estudios todavía tienen que anunciar casi todo: Naughty Dog, Quantic Dream y Media Molecule llevan tiempo trabajando en títulos nuevos para la plataforma, aunque aún no se sepa si se trata de franquicias nuevas o continuaciones. Un as en la manga para competir con una Microsoft que ha tenido que desvelar gran parte de sus proyectos propios de partida.

"Los estudios siguen un proceso creativo", dice Gara. "Están engendrando todavía y existe un momento adecuado para presentar a sus retoños. Tendemos a anunciar los juegos mucho antes de que estén disponibles, pero queremos hacerlo con la confianza de que todo va a ir según lo previsto. Los proyectos pueden cambiar de rumbo, sobre todo en sus estadios iniciales, así que existe un momento adecuado para revelar en qué consisten. Y el hecho de que aún no hayamos anunciado en qué trabajan esos estudios significa que aún no es el momento".

No es la primera vez que dos consolas rivales ven la luz en el mismo mes: tanto GameCube como la Xbox original salieron a la calle con pocos días diferencia en Estados Unidos en 2001. Sin embargo, las cosas han cambiado. Por una parte, existe cierto descontento en el sector sobre la duración de esta generación y su peso en los beneficios (lloriqueo del que Naughty Dog y Rockstar se ríen bastante, claro), pero resulta curioso que Microsoft y Sony hayan llevado a cabo sus planes sin que Xbox 360 y PlayStation 3 estuviesen agotadas. "Es interesante esa coincidencia. La empresa desarrolla sus planes aislada, y solo el instinto o ciertos mensajes externos te dice lo que está haciendo la competencia, así que diseñamos nuestro lanzamiento con cierto orden, sin estar seguros de en qué punto se encontraba la competencia", dice Gara. "Y resulta que coincidíamos, es algo asombroso".

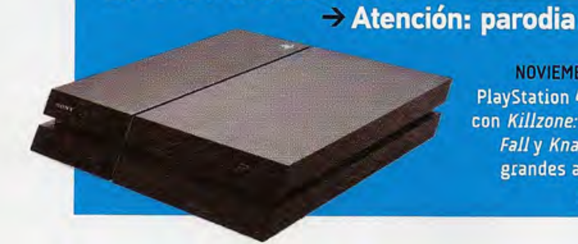
Sony también es consciente (sobre todo por las penurias de sus otras divisiones) de que la competencia primordial hoy día son las tabletas y los teléfonos inteligentes, que no estaban presentes cuando PlayStation 3 nació en 2006, así como la llegada de otras máquinas que aspiran a competir por el hueco debajo del televisor. La úlima de ellas se anunció el mes pasado, cuando Valve reveló sus intenciones de migrar Steam hacia el salón con SteamOS. ¿Esperan aún más competencia?

"Quién sabe", responde Gara con franqueza. "Si retrocedemos al lanzamiento de PS3 nadie habría sospechado que la pantalla del móvil se convertiría en el dispositivo más competitivo. Nuestro mundo ha evolucionado en tantas direcciones que es difícil definir a la competencia. Cualquiera de estas experiencias es un competidor, así que creo que es de suma importancia para nosotros que tengamos el ojo puesto en todo lo que los consumidores tienen a su alcance a la hora de jugar". Gara también señala que Sony no se ha olvidado de una plataforma que el resto de la industria tiene arrinconada, quizás porque la compañía no ha renunciado a su país de origen. "Es vital que no nos olvidemos de Nintendo: puede que otros lo hagan, pero nosotros no. También es importante que nos fijemos en lo que hace nuestro

CRONOLOGÍA

→ **Atención: parodia**

2013 • **2014**



NOVIEMBRE 2013
PlayStation 4 debuta con *Killzone: Shadow Fall* y *Knack* como grandes apuestas propias.

FEBRERO 2014
El primer título de Sucker Punch para PS4 demuestra de lo que son capaces los juegos de mundo abierto de la próxima generación.

ABRIL 2014
Sony presenta al fin el pack PS4/PS Vita que el éxito de la campaña de reservas se cargó. Para animar la primavera.



JULIO 2014
Sony elimina el botón 'Share' tras comprobar que los usuarios solo lo usan para vídeos de pasar la huevada por los caídos online.

Killzone: Shadow Fall es técnicamente increíble, y esperamos que sirva para devolver la franquicia a la gloria y el reconocimiento: se lo ha ganado a pulso.

competidos más cercano, que a día de hoy es Microsoft, pero sin olvidarnos del mercado de móviles y tabletas. Creo que ha quedado bastante claro que hemos tomado nota de lo que nos rodea a la hora de crear PlayStation 4. Y en cuanto a Steam y su ecosistema... ¿Es relevante? Sin duda, por supuesto que lo es. ¿Y qué vamos a hacer al respecto? Lo fundamental, lo primero es recuperar nuestras credenciales como dueños de la mejor experiencia jugable. No significa que no haya otras, pero nuestra labor es ésa, y me parece que estamos haciendo un gran trabajo al definir cuál es la experiencia de más alto nivel que puedes encontrar a la hora de jugar".

La tranquilidad de Sony también viene dada por su capacidad para rivalizar con la competencia en casi todos sus aspectos, incluyendo las que la propia compañía ha dejado de lado en parte, al hacer opcional su cámara ("Añade funciones importantes, pero siempre hemos creído que no es tan esencial para jugar como para convertirla en algo obligatorio", resume Gara). Pero, ¿qué hay de la estrategia poslanzamiento? ¿Hasta qué punto han construido una consola que aguante en un futuro? Gara predice que, al igual que pasó con PS3, pasará algún tiempo hasta que PS4 demuestre todas sus posibilidades. "Para empezar, tenemos la fuerza bruta, el hecho de que ésta es la consola más poderosa jamás creada. Nos da mucha confianza futura. Ni siquiera va a

> "Es un diseño flexible, adaptable y fácil de manejar"



Tenemos que admitir que David Cage nos sorprendió para bien con la vis cómica de su demo técnica.

tener que esforzarse durante sus inicios. Y también le otorga a los desarrolladores el poder de ir creciendo según la demanda exija mejores y más grandes juegos con el paso del tiempo. La arquitectura está diseñada para ser flexible, adaptable y de empleo sencillo, así que este diseño tipo PC nos da más flexibilidad a la hora de diseñar su evolución. Vemos bastantes señales de que podemos culminar este viaje con éxito"-

No es una evasiva, sino que el futuro de PS4 es ahora tan desconocido para Sony como lo es para el usuario. Hemos visto cómo las consolas evolucionaban de máquinas de jugar a dispositivos de entretenimiento y de ahí a plataformas digitales en dos generaciones, y es lógico suponer que PS4 también mostrará una evolución similar en el camino hacia una hipotética 5. El medio nunca da un salto evolutivo con una nueva consola, sino que parte de viaje hacia lo desconocido.

"Es lo mejor de crear una nueva plataforma, ¿no?", añade Gara. "Así es como veo el avance de PlayStation 4: empezar bien e ir a mejor. No todas las grandes ideas vienen de los estudios propios. Algunas sí, claro está, pero veremos muchas innovaciones de otros desarrolladores distintos. Tantas novedades por venir, una gran máquina albergándolas... Todo esto solo tiene un significado para nosotros: hacia delante, hacia la conquista, siempre".

2015

JUNIO 2015
E3 2015 corona de nuevo a Sony: *Uncharted 5*, *LittleBigPlanet 3* y *All-Stars Battle Royale 2* se anuncian para salir en doce meses. Ése último provoca desmayos.

AGOSTO 2015
PlayStation Eye 2 crea avatares basados en el jugador, incluyendo molla, canas y cara insomne. David Cage lo instala en su ducha.

2016

FEBRERO 2016
Gaikai/PS+ ya no funciona. Los jugadores descubren que las tiendas físicas ya no existen.



2017

DICIEMBRE 2016
PSN revela por accidente *Red Dead Redemption 2*, protagonizado por Billy Ray y Miley Cyrus.

MARZO 2017
Sony reconvierte todos sus estudios: Naughty Dog Santa Monica, Naughty Dog Japan Studio y Naughty Dog Quantic.

JUNIO 2017
Naughty Dog lanza *Nolan & Troy*, un juego donde Nolan North y Troy Baker dan voz a 200 personajes. Triunfa en España. Doblado.

NUEVAS CONSOLAS: XBOX ONE

Los desarrolladores del impresionante catálogo de lanzamiento de Xbox One nos hablan de su hardware...

Kinect 2.0 puede detectar a varias personas, tiene un control de voz mejorado y funciona desde más cerca: un pedazo impresionante de tecnología doméstica.



Microsoft pretende que Xbox One sea la única máquina bajo tu televisor, apostando por un artefacto multimedia capaz que sirva para más cosas que jugar. Eso sí, no ha tenido un camino fácil, debido a unas políticas de inicio un tanto cafres que obligaron a la compañía a rectificar a la carrera. Sin embargo, Xbox One ha salvado casi todos los escollos y se presenta este mes demostrando a los jugadores su compromiso con ellos, gracias a lo que de verdad importa en una consola: los juegos.

El problema es que tienen que demostrar que son una máquina muy distinta a PS4, una competencia feroz y más barata que ha obligado a Microsoft a jugar en su terreno, dejando de lado el multimedia. Sin embargo, en esa pelea Xbox One tiene dos armas: el difuso "poder de la nube", con servidores dedicados capaces de dar respuesta a la segunda, y gran aportación de Microsoft a los videojuegos, Xbox Live, que ya tiene casi todo hecho para un mundo de redes sociales.

"Me emociona pensar en lo que podemos hacer con el hardware, pero lo que para mí define Xbox One es su conectividad", recalca David Braben de Frontier Developments, el estudio responsable del juego de lanzamiento exclusivo *Zoo Tycoon*. "La combinación de un buen disco duro en el que apoyarnos, las capacidades de red que nos da Xbox Live y los nuevos servicios en la nube traerán grandes juegos. Para nosotros implica que podemos crearlos con otros enfoques, enriqueciéndoles y reaccionando a las demandas de la comunidad". La existencia de Xbox Live como servicio de pago ha obligado a Microsoft a crear una plataforma más eficaz para justificarlo; mientras que PSN se podía permitir suspender el servicio cuando fuera preciso, Xbox Live no ha podido permitirse ese lujo. Con Xbox One, la compañía ha aprovechado para redefinir Live y convertirlo en el centro de su política de servicios (no solo para la consola): el sistema de reputación de cinco estrellas se actualizará con una opción para bloquear a los trolls, limitándoles a convivir con los de su misma especie. Tu biblioteca digital estará disponible en cualquier consola a la que te lleves tu Gamertag (a la manera de Valve, aunque PS4 ofrece algo similar). Y, más importante, la creación de partidas online sucederá en segundo plano, para evitar las tediosas esperas. Para las familias, la mejor noticia es que con una cuenta Gold por consola es suficiente. También se han ampliado el número de amigos y las capacidades offline.

> "El hardware es importante, pero lo que para mí define Xbox One es su conectividad"

Por eso no nos sorprendió tanto aquella apuesta inicial de Microsoft de estar siempre conectado (lamentablemente mal planteada como imposición, en vez de seguir tomando nota de Steam): es parte de nuestra Ciberia actual de redes sociales e interacción virtual. Aunque la reacción posterior de Microsoft es señal de que la compañía no es tan monolítica como antaño: ahora rectifican, y escuchan tanto a jugadores como a desarrolladores.

"La relación con Microsoft ha sido fantástica", señala Jason Leigh, productor senior en Capcom Vancouver, sobre el desarrollo *Dead Rising 3*. "Dijimos que sí al instante a la oportunidad de hacer un *Dead Rising* para las nuevas consolas. Que sea una exclusiva de Xbox One nos ha permitido centrar todos nuestros esfuerzos en aprovecharnos de sus bondades, con el enorme bonus adicional que suponer tener una alianza creativa con la gente de Microsoft. Han sido un gran apoyo y nos han dado la libertad para hacer el mejor juego posible, animándonos al mismo tiempo a explotar los puntos fuertes de su máquina". »

Lo mejor del estupendo nuevo pad es la respuesta háptica de los gatillos, con la que juegos como Forza demuestran cómo mejorar la inmersión.

Kinect es capaz de saber quién tiene cada mando en las manos, con lo que vaticinamos un horizonte de juegos party capaces de resucitar la fiebre Wii.



● *Titanfall*, a pesar de que comparte su exclusividad con Windows, tiene toda la pinta de ser un vendemáquinas.

● Con juegos como *Zoo Tycoon* y *Powerstar Golf* el jugador ocasional también tiene su hueco. Y vaya si les necesita esta generación de consolas.





● Una carta para jugar más adelante: *Halo 5*. No importa en qué fase del ciclo lo saque 343 Industries, siempre funciona.



● Si esto es lo que puede conseguir CryEngine en Xbox One, nos morimos de ganas de ver de lo que son capaces Unreal Engine y el Luminous de Square.

» Este renovado entusiasmo de los desarrolladores a la hora de colaborar con Microsoft también lo alberga Michael Willette, jefe de diseño de *Killer Instinct*: "[trabajar con ellos] ha sido muy gratificante. Hemos podido revitalizar una franquicia con gente afín. Nuestra meta era crear un juego de lucha excepcional y Microsoft nos ha apoyado mucho en cada etapa del proceso. También nos animaron a salirnos de los paradigmas preconcebidos en los juegos de lucha".

Queda claro entonces que Microsoft ha dado a los desarrolladores las herramientas para imbuir a sus juegos de una vitalidad indefinida: más allá de la vida útil de las estanterías y el juego en caja, la consola permite a sus creadores alargar o mejorar el juego según la reacción de su comunidad. Este dinamismo tiene un potencial asombroso y es reconfortante ver como Microsoft toma esta dirección de trabajar en equipo con los desarrolladores para asentar los cimientos de juegos que puedan crecer tras su lanzamiento.

Dan Greenawalt, de Turn 10 (el estudio de *Forza 5*) nos aseguró que fue ese "potencial ilimitado" de Xbox One el que llamó su atención creativa. "En parte estamos abriendo camino en lo relativo a las posibilidades de la nube con características como Drivatar", asevera, "aunque estamos todavía en los inicios de hasta dónde pueden llevar esta tecnología los desarrolladores de todo el planeta".

> "Estamos abriendo camino con tecnologías como la nube o las posibilidades de Drivatar"

Tras este complicado lapso entre anuncio y lanzamiento, Microsoft está dispuesta a demostrar que su híbrido entre consola y centro multimedia (que cuenta con entrada de streaming DLNA, al contrario que su cerrada competencia: una decisión inteligente y gratamente bienvenida) realmente vale lo que pide. Entre su integración con Kinect, los servicios de tele y los de videoconferencia (empezando por Skype, que para eso es de Microsoft), sí que es cierto que Xbox One se puede permitir esa aspiración a ser la única máquina que necesite tu tele. Kinect ha mejorado muchísimo: ahora además también puede identificar quién tiene cada mando y hacer automáticamente los cambios que sea necesarios dentro del juego. E incluso presenta funciones que dan un poco de miedo/fascinación futurista, dado que puede reconocerte y cargar tu gamertag incluso en la consola de un colega. También puede reaccionar un poco como Siri a lo que le digas y funciona en espacios más reducidos que el original, que poco en cuenta tenía los salones europeos.

Yukio Futatsugi, de *Crimson Dragon*, es de los más beneficiados por la decisión de Microsoft de que Kinect sea un periférico de serie. "Sacar un juego cuya mecánica principal se basa en un periférico que puede que no todos los usuarios tengan es muy complicado. Pero ahora que hay un Kinect por consola tenemos menos presión y el desarrollo es mucho más fácil". Parece que la compañía pretende hacerle la vida más fácil a los desarrolladores para que puedan hacer el »

● La entrada de HDMI está pensada para conectar otras máquinas (la de tele por cable, por ejemplo) y no perder más tiempo con el selector de la tele.



XBOX ONE FASE UNO

Microsoft ha conseguido asegurarse unas cuantas exclusivas para su lanzamiento, con un catálogo envidiable para sus primeros meses de vida.



FORZA MOTORSPORT 5 Turn 10

Músculo técnico y todo el saber hacer de Turn 10. ¿Qué más puede querer una consola que un soberbio título de coches en su primer día?



DEAD RISING 3 Capcom Vancouver

La saga de zombis abandona completamente las propuestas de Inafune, centrándose más en recorrer un mundo tan enorme como oscuro sin restricciones temporales. Sigh.



RYSE: SON OF ROME Crytek

Marius Titus se convierte en la respuesta de Xbox One a cierto calvo espartano y sirve a Crytek para demostrar el poderío de la última versión del CryEngine.



CRIMSON DRAGON Grounding, Inc.

Un pegatiros sobre raíles para Kinect que también admite el juego con mando y, de paso, resucita la nostalgia de *Panzer Dragoon* para los que todavía suspiran por Sega.



THE FIGHTER WITHIN Daoka

El sustituto natural de *Fighters Uncaged* pretende mostrar al mundo que Kinect 2.0, ahora sí, es una interfaz jugable válida para todo tipo de géneros.



KILLER INSTINCT Double Helix

No estamos seguros de qué pensar sobre esta resurrección del legendario juego de Rare en forma de lucha free-to-play, pero dado que cuesta lo que el perejil la oportunidad ya la tiene.



ZOO TYCOON Frontier Developments

Parece raro ver un gestor entre los lanzamientos, pero es buena noticia (y no tan rara: *Viva Piñata!*, te echamos de menos). *Zoo Tycoon* es señal de diversificación por parte de Microsoft.

5 EXCLUSIVAS PARA EL FUTURO DE XBOX ONE



HALO 5

1 Poco sabemos de lo que está haciendo 343 Industries con *Halo 5*, aparte de que es la continuación directa del viaje emprendido por *Halo 4*. Desde hace dos generaciones, *Halo* es sinónimo de Xbox, sobre todo en un aspecto fundamental para el futuro de la plataforma: el multijugador y las opciones de Xbox Live. Va a ser curioso ver cómo se mide contra *Destiny*.

FABLE LEGENDS



2 Una reinvención del universo *Fable* concebida para el jugador y para exhibir las posibilidades de su segunda pantalla, SmargGlass. Un gangbang de cuatro contra uno que aporta ese punto de originalidad e inventiva que esperamos de su universo, aunque ya no cuenten con el mascarón de proa del hiperbólico Peter Molyneux.

EL PROYECTO SECRETO DE BLACK TUSK STUDIOS

3 Phil Spencer, capo de Microsoft Studios, tuiteó como quien no quiere la cosa que Black Tusk estaba trabajando codo con codo con MS Research en un proyecto con "mecánicas interesantes" que tenía "una pinta genial". La página de empleo de Black Tusk también preguntaba "¿Quieres echar una mano para definir la próxima gran franquicia de Microsoft?" Su misión es crear algo que supere a *Halo*.



QUANTUM BREAK

4 El próximo híbrido entre videojuego y serie de televisión, *Quantum Break* tiene detrás a Remedy en busca del Cáliz narrativo. Esta vez con saltos temporales, que se están tomando tan en serio que se han documentado con físicos del CERN para asegurarse una base teórica en su propuesta. Nosotros llamaríamos a Stan Lee, pero eh.

GEARS OF WAR 4



5 *Gears of War: Judgment* dejó insatisfecho al fan medio, que no comulgó demasiado con las propuestas más *Doom* de People Can Fly. Ahora falta por ver si una Epic descabezada, sin Rein ni Bleszinski, sale ya de *Fortnite* y consigue sacar adelante al mejor embajador que ha tenido Unreal Engine. De ello depende la guerra de motores.



» juego que quieren. Josh Bridge, productor ejecutivo de Capcom Vancouver explica cómo Kinect 2.0 ha permitido llevar más lejos *Dead Rising*: "El reto de integrar Kinect en un juego con un ritmo elevado nos obliga a evolucionar y, de hecho, lo que tiene que ofrecer el dispositivo a la hora de crear nuevas experiencias satisfactorias para el jugador tradicional. Al ser más preciso y robusto nos ha permitido eliminar los QTE tradicionales. Como desarrolladores tenemos la necesidad de tener puntos de desafío para cambiar tu ritmo de juego. Poder usar Kinect para apartar a un zombi de manera intuitiva con un sencillo 'empujón' del mando que sujetas es un ejemplo de esa evolución".

Microsoft además lleva meses añadiendo valor a la consola mediante campañas de reservas como la de *FIFA 2014* (un movimiento brillante para Europa, aunque seguía siendo más barato el combo Ps4 más juego). Y asegurándose exclusivas a través de su buena relación con EA como el *Titanfall* de Respawn Entertainment. El juego aparecerá en el resto de sistemas de Microsoft (incluyendo 360 y PC con Windows) y se vende solo con decir que combina la labor de los creadores de *Call Of Duty*, con influencias mecánicas y estéticas de *Halo*, dos de las franquicias de más éxito en Xbox 360.

La compañía también se ha asegurado de ofrecer una variedad de catálogo propio para el lanzamiento nada desdeñable, que cubre casi todos los gustos. Tenemos las carreras con *Forza 5*, la lucha de *Killer Instinct*, las acción cazurra de *Ryse*, el mundo abierto de *Dead Rising 3* y la nostalgia sobre raíles de *Crimson Dragon*. Pero no se trata solo de la cantidad de títulos.

"Es la primera vez que sacamos un *Forza Motorsport* para el lanzamiento de una Xbox", explica Dan Greenawalt. "Uno de los mayores beneficios de ser un first-party es que tenemos acceso sin parangón al equipo de desarrollo de la consola. En el caso de Xbox One, empezamos el trabajo hace cuatro años, cuando todavía estábamos desarrollando *Forza Motorsport 4*. Pero también significa que tenemos la responsabilidad de trabajar como evangelistas tecnológicos e introducir características diseñadas para que la nueva Xbox se luzca". Greenawalt también nos explica cómo Microsoft está apoyándose completamente en sus equipos creativos para que muestren de lo que es capaz su máquina. "Estamos estirando los límites de la innovación en cada aspecto del juego, desde los gráficos a la última gracias a nuestro nuevo motor hasta nuevas características como Drivatar que tiene el potencial de cambiar la perspectiva de la gente sobre la inteligencia artificial tradicional"-

Tanto Microsoft como Sony se enfrentan también a la difícil tarea de demostrar que su consola es necesaria desde el primer día. El lanzamiento de ambas se ha visto empañado por la salida tardía de *GTA V*, gracias a la decisión de las dos consolas de no ser retrocompatibles. Sobre todo si tenemos en cuenta que aún queda catálogo en 360 (con *Dark Souls II*, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* y *Fable: Anniversary*, entre otros). Cabe preguntarse por qué comprarse una Xbox One de salida. "El lanzamiento de una consola siempre es una temporada llena de emociones y desafíos. Un nuevo hardware representa una

CRONOLOGÍA

→ Atención: parodia

2013 2014

NOVIEMBRE 2013 Microsoft saca Xbox One mientras apela a todos los públicos con las ventajas de Kinect y un catálogo primoroso.

FEBRERO 2014 *Fable: Legends* ve la luz y Peter Molyneux reaparece para decir que "es el mejor juego que jamás haya visto".



JUNIO 2014 En la conferencia de Microsoft del E3, Phil Harrison muestra un tatuaje de *Red Dead Redemption 2*, exclusiva temporal.

NOVIEMBRE 2014 El lanzamiento de *Halo 5* coincide en Estados Unidos con una misteriosa gripe que dispara el absentismo laboral.

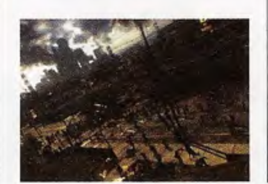
Fable Legends puede ser un buen título para demostrar de qué es capaz SmartGlass, con su función de cuatro jugadores de Xbox One contra uno de tableta.

nueva forma de dar vida a nuevas ideas, o mejorar las que ya existían", explica Michael Willette. "Hemos sido capaces de crear un despampanante juego de lucha que corre tranquilamente a 60 fps con toneladas de efectos visuales, física y música dinámica. Casi todo lo que estamos haciendo habría sido imposible de llevar a cabo en la presente generación".

David Braben piensa lo mismo. "Es genial poder mover *Zoo Tycon* a 1080p sin problemas, incluso teniendo en cuenta lo detallado de nuestros entornos y los enormes zoológicos del juego". Está claro que los desarrolladores pretenden sacarle todo el partido gráfico posible al hardware de Xbox One, pero la consola es algo más que un lienzo en blanco en el que mostrar bellas imágenes: también hay una importante potencia de procesado dentro de su caja negra.

"Un gran ejemplo es la implementación de la física en *Forza Motorsport 5*", explica Greenawalt. "Hacemos juegos de coches, así que nos tomamos la dinámica de los vehículos muy en serio. En *Forza 5* hemos podido explorar nuevos territorios, gracias al inmenso poder de Xbox One, donde hemos planteado una nueva física que ha dado sus frutos. Hemos modelado distintos grados de arquitecturas de suspensión con un sistema de animación cinético que no era posible antes. Entre eso y nuestro nuevo modelado de neumáticos, hemos conseguido un nivel

"Microsoft siempre ha sido un aliado tan exigente como servicial"



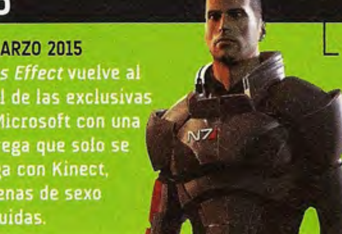
mayor de fidelidad en la conducción. Para el jugador resulta en mejores 'sensaciones': incluso dos coches iguales actuarán distinto dependiendo de su suspensión y de la interacción entre neumáticos y carretera".

Jason Leigh señala que la potencia de Xbox One ha ayudado a Capcom Vancouver a que la experiencia sea más completa. "Su hardware nos ha permitido evolucionar el núcleo de la serie más allá de lo que era posible antes. El número de zombis que podemos meter en pantalla es asombroso. Tenemos muchas más armas y vehículos. Y hemos podido meter todo eso en un mundo abierto sin cargas varias veces mayor que *Dead Rising 1* y *2* juntos. Es increíble poder conducir de un lado a otro de la ciudad a través de hordas de zombis y no encontrarte una pantalla de carga".

En realidad, poco importa el debut: Microsoft es consciente de que la guerra de consolas es una campaña a largo plazo, y ha sido bastante hábil a la hora de lidiar con los problemas (aunque se los causara ella sola) para construir una base sólida hacia el futuro. Entre la nube, el nuevo Live y la promesa de cerca de 20 exclusivas en camino, Xbox One es una firme candidata al éxito. Especialmente entre los más adictos al juego online y las bondades de Internet. Al final, no le ha hecho falta presumir tanto de sus planes para la dominación multimedia: como consola también puede sacar pecho.

2015 **2016** **2017**

MARZO 2015
Mass Effect vuelve al redil de las exclusivas de Microsoft con una entrega que solo se juega con Kinect, escenas de sexo incluidas.



JUNIO 2015
Microsoft diversifica *Halo* con *Halo Karting*. Un John-117 superdeformed pilotando un warthog se convierte en la mascota de Xbox One.

ABRIL 2016
Rare demuestra las posibilidades de Kinect con un juego solo para perros, capaz de identificar razas y reconocer ladridos individuales.



AGOSTO 2016
La nube de Xbox Live cobra conciencia y utiliza la tecnología de Drivatar para crear réplicas virtuales de los dueños de Xbox One.

ENERO 2017
Microsoft pasa a llamarse Skynet.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

CONCEPTO ■ La decana saga del espionaje táctico se pasa al mundo abierto y da al jugador libertad para espiar, matar y capturar a sus enemigos.

Café y cigarro...

Hay gente que considera a Hideo Kojima como un visionario, como un hombre con una clarividencia nata y que tiene muy claro en todo momento el tipo de juego que quiere hacer. Otros llevamos un tiempo viéndolo más como ese desarrollador que su compañía tiene que pasear por todas partes para vender más juegos. Sea como fuere, siempre nos ha regalado buenos titulares y seguirá siendo el responsable de una saga tan importante como *Metal Gear Solid*, cuyos nuevos juegos lucirán mejor que nunca gracias al muy bien patrocinado motor de nueva generación FOX Engine.

Juegos, sí, en plural, porque *Metal Gear Solid V* ha sido dividido en dos: *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*. El primero de ellos era una demo técnica diseñada para mostrar la potencia del FOX Engine mientras que el otro no era sino un viral que Kojima estiró hasta convertir en un proyecto con dos partes en paralelo que, unidas, hacen la quinta parte. En teoría, esta dualidad se materializará con *Ground Zeroes* siendo una introducción a la historia principal, aunque su auténtica naturaleza aún está por concretar. Konami dice que en diciembre sabremos algo más.

Para hacer más compleja la de por sí alocada cronología de la serie, *The Phantom Pain* servirá como secuela directa del juego de PSP, *Peace Walker* - el primer juego en adoptar la expresión "operaciones de espionaje táctico". Como su predecesor, *The Phantom Pain* permitirá al jugador montar las bases desde las cuales va a operar, garantizando armamento y equipo desde un mismo sitio. La expansión de este acercamiento tiene un montón de sentido si se entiende esta entrega como la que más quiere innovar en la saga: se jugará en un mundo abierto.

La iluminación funciona en tiempo real y hace casi fotorrealista la inmensa escala del mundo, que hace parecer minúsculo todo lo anterior en la serie hasta el punto de que hay una variedad de vehículos que han sido implementados con el objetivo de hacer las distancias más llevaderas al pobre y cascado Snake. Desde helicópteros hasta caballos, el rebautizado Punished Snake tendrá libertad total para maniobrar por el mundo abierto. Hasta las misiones tienen una estructura más libre: Kojima asegura que habrá ciertos objetivos a lo largo del juego pero que el jugador decidirá cuándo, cómo y dónde los resolverá Snake. Sin embargo, albergamos ciertas dudas: los juegos de sigilo funcionan mejor cuando se nos introduce en situaciones claustrofóbicas y bajo la amenaza constante de ser pillados. La tensión ha sido siempre una mecánica tan importante en ellos como la maniobrabilidad de la IA.

Irónicamente, los problemas que tuvo Kojima para planificar la demostración abierta del juego en el Tokyo Game Show nos reconfortaron un poco. Aseguraba que era muy difícil hacer un guión de la demo porque la IA era demasiado compleja e impredecible y que cada intento de hacer algo se saldaba siempre con diferentes resultados. Esto nos lleva a la siguiente fórmula: si la IA opera de forma contextual en lugar de con patrones fijos, su respuesta al jugador debería ser mucho más dinámica y consciente de lo que estamos acostumbrados en los mundos abiertos.

> "Kojima aseguró que tuvieron problemas para planificar la demo del Tokyo Game Show porque la IA era muy compleja e impredecible"

Las mecánicas de la franquicia también han sido alteradas para adaptarse a las nuevas aventuras de Snake en parajes más amplios. Parece que *The Phantom Pain* será la primera entrega en introducir la autorregeneración de vida (eliminando de paso parte del HUD). También hay marcadores sobre los enemigos, algo que este título ha heredado de *Peace Walker*, y Snake tiene ahora la habilidad de ver a enemigos a través de los muros. Todo esto tiene sentido dentro de un contexto más abierto, pero parece diluir el acercamiento sigiloso y muchas de las marcas propias del género. *Metal Gear* se parece ahora a *Splinter Cell*.

Tenemos muchas reservas sobre cómo se va a adaptar al mundo abierto y sobre cómo funciona este, pero Kojima está muy seguro de todo. El juego promete ser rico en contrastes y tratar temas bastante duros (desde la tortura hasta los niños soldado), así que esperemos que las burradas que suele introducir Kojima (como el diseño de Quiet) no estropeen demasiado las cosas.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox 360
Origie: Japón
Compañía: Konami
Desarrolaldor: Kojima Productions
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Como estudio de Konami, Kojima Productions está compuesto de más de 200 personas y se creó para liberar a Hideo Kojima de sus tareas administrativas en la propia Konami. Bajo su amparo, el "visionario desarrollador" se ha dedicado a hacer los juegos "que le gustaría poder jugar".

Historial

Castlevania: Lords of Shadow
2010 [PS3, Xbox 360]

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
2008 [PS3]

Lunar Knights
2007 [DS]

Apogeo

Metal Gear Solid 4 recibió unas críticas estupendas y fue uno de los primeros grandes juegos de esta generación, pero nunca podremos considerarlo mejor que su antecesor, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.





■ Arriba: El juego tiene un reloj de 24 horas que no para nunca y que da un paso realista del tiempo. Y fumar hará que las horas vuelen, por lo visto.

Arriba: *The Phantom Pain* y/o *Ground Zeroes* se alimenta de la dinámica de personajes construida en *Peace Walker*. No nos vendrá mal echar mano a la *HD Collection* para repasarlo. Abajo: Una supuesta mala traducción de un tuit en japonés de Kojima que hacía referencia a la búsqueda de personajes más eróticamente interesantes derivó en una gran polémica en Twitter. El diseño de Quiet y posteriores comentarios de Kojima no han hecho mucho para resolver el entuerto...





■ Arriba: Así son en su mayoría los mapas: amplias plataformas separadas por estrechos puentes donde uno puede caerse de vez en cuando. Abajo: Si Bowser no la liara, esto no sería un Mario. Más abajo: Esos tubos transparentes son una novedad jugable: se puede controlar levemente la dirección y comunican plataformas, a veces a ciegas.



RESCATANDO EL 'WORLD'

PARECE QUE a Nintendo le ha dado por echar un vistazo a la Super Nintendo y ha decidido reutilizar sus conceptos. Por eso tenemos una secuela de *A Link to the Past* y por esto este juego se llama *World*, aunque sea de boquilla. Por lo que llevo jugado, no he visto un solo elemento que me recuerde al original de Super Nintendo. Ni falta que hace, porque es imposible emular a día de hoy los saltos apurados y el constante peligro de caer al vacío en un Mario, que necesita ser más accesible para determinados públicos. Y resulta irónico, porque este Mario se basa en escenarios en volandas donde hay huecos para caerse por todas partes, pero hacerlo es difícil. Ni por despiste.

Super Mario 3D World

CONCEPTO ■ Nintendo saca su mejor arma en tiempos de guerra donde, bueno, no es la principal contendiente pero quiere formar parte del conflicto. Nintendo es Italia.

Larga vida a Mario

Cuando las ventas no acompañan, Nintendo saca la artillería pesada, que con Wii U no es ni más ni menos que otro *Super Mario*. Conozco a muchos que dirán que Nintendo tiene poca vergüenza y que parece mentira que una compañía que ha dirigido el cotarro de la industria durante tantos años tenga que recurrir a la mascota de siempre para elevar las ventas y enmendar sus errores. Yo les contesto dos cositas: *Halo, God of War.* Podría seguir con los argumentos cojos y las riñas de colegio, y puede que Mario empiece a oler, o ya huela, demasiado: pero la industria del videojuego es así. "Si quieres algo diferente, juega algo indie", me dijo una vez una fan de Nintendo. Casi tenía razón, sí.

Así que podría pasarme el día hablando de lo mucho que este *Mario* se parece a los demás que le preceden, de por qué desde *Mario Galaxy 2* parece que Nintendo solo ha simplificado a su fontanero (por qué puñetas no hay triple salto), de por qué le ha puesto la misma banda sonora coñazo (odio, ODIO, las melodías que ha impuesto el estilo de *New Super Mario Bros.* a la saga) y un largo etcétera; pero para qué, si estos juegos aún venden. Nintendo ha concebido su saga maestra como un cuento que se cuenta a los niños de todo el mundo y que debe funcionar bajo unos mismos conceptos para que nadie nunca dude de qué es un *Mario.* Yo ya lo he dicho cientos de veces, y lo digo cada vez que comento uno de sus juegos (ya van unos cuantos en esta revista): correr y saltar es lo que hace estos lo que son, y *Super Mario 3D World* es fiel a la mecánica ancestral. El uso de Luigi, Peach o Toad, que saltan y corren diferente, son leves modificaciones. Por lo que he probado en los pocos niveles sobre los que gira esta previa, la novedad reside en los mapas, que se acercan a la estructura de *3D Land*, mejorándolos bastante puesto que son más grandes, menos fragmentarios y porque en general siempre hay algo en el suelo, el aire o tras una pared

Mario sigue fiel a su fórmula, sea eso bueno, malo o dé igual, yo ya no lo sé

con lo que distraerse en lugar de avanzar sin parar. El castillo del primer mundo me parece bastante bien construido en este sentido, y hay fases que no puedo describir aunque también me han sacado una sonrisa: son inteligentes, tienen algunas particularidades que cambian el ritmo (multiplicar los personajes, solo poder ver sus sombras, etc), exigen el uso de un personaje concreto para encontrar un coleccionable o a veces hasta hacen buen uso del GamePad soplando o tocándolo.

Así que Mario sigue fiel a su fórmula, sea eso bueno, malo o dé exactamente igual, yo ya no lo sé. La gente se sigue divirtiendo, yo





Arriba: Mi fase favorita por el momento. El juego de sombras, que han sacado claramente de *Donkey Kong Country Returns*, no solo es bien bonito, sino que invierte completamente el sentido de la profundidad. Conseguir ese sello que hay bajo Mario me costó un poquito de tiempo.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma:
Wii U
País:
Japón
Compañía:
Nintendo
Desarrollador:
Nintendo
Lanzamiento:
29 de noviembre
Jugadores:
1

Perfil del héroe

¿Necesita Mario presentación? No solo es el héroe del pueblo (joer, es un obrero, un fontanero), el héroe de la realeza y el heteropatriarcado (aunque en este juego Peach no necesita ser rescatada) y el héroe de Nintendo (dispuesto a sacar de un apuro de ventas a su empresa) Así da gusto.

Historial

Super Mario Galaxy
2007 [Wii]

Super Mario 64
1997 [N64]

Super Mario World
1991 [SNES]

Super Mario Bros.
1986 [NES]

Apogeo

Ojalá hagan un *Galaxy 3* un día de estos, o saquen valor para hacer algo realmente nuevo con el rey de las plataformas.

sigo jugándolos como si estuviera viendo la tele (esto es bueno y malo a la vez, os lo aseguro) y el mundo sigue girando mientras se añaden elementos secundarios, como el traje de gato para trepar por paredes y hacer ataques en picado desde el aire. Parece mentira que con lo que me gustan los gatos este atuendo me dé absolutamente igual, pero tiene potencial si los niveles se adaptan a la verticalidad que permiten. En mi partida, aún no me he topado con ningún nivel donde esto no sea anecdótico, pero he jugado poco.

Por ahora, lo que más juego me ha dado es el tema de los personajes. No he podido jugarlo en compañía aún, pero imagino que cada uno que se sume a la partida multiplica la gracia de los escenarios ya que es fácil que exista cierta confusión: hay muchos túneles y caminos diferentes, plataformas móviles que dejan atrás a los rezagados, etc. Es algo bueno que refuerza la fórmula, pero que lo mismo la deja coja si, como yo, tienes amigos que no tocan una Wii U ni con un palo. Y por eso es por lo que el juego no tiene multijugador online, imagino. No es una gran pega, pero ahí está.

Si se potencian las pantallas con diseños más atípicos, apuesta por una estructura que realmente aprovecha la verticalidad que permite el traje de gato para esconder objetos secretos y consigue que el ritmo sea fluido, lo tiene fácil. Por ahora, este juego parece como si se hubiera hecho con el piloto automático encendido, y eso está mal. No veo nada rompedor que justifique decir que este *Mario* es novedoso y, sinceramente, lo que necesita Wii U para triunfar es algo tan brillante como lo fue *Mario Galaxy* en Wii. Ojalá esto remonte y me haga cambiar de opinión, de veras os lo digo.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: La cámara se puede mover levemente para descubrir objetos semiocultos. Se puede usar el mando o el stick derecho.





The Crew

CONCEPTO ■ Un híbrido de juego de rol y multijugador masivo, The Crew lanza a los jugadores a un mundo de carreras abierto y persistente a lo largo y ancho de EEUU.

Más coches y más mundo abierto

Pese a que se trata de una de los primeros juegos de Ubisoft desarrollados exclusivamente para la nueva generación de consolas, *The Crew* ha pasado bastante desapercibido para el público general. No nos extraña demasiado porque toda la atención se la ha llevado *DriveClub*, un simulador exclusivo de PS4 y con un concepto similar: todo gira en torno a un mundo amplio, constante y con muchas capas de red social y multijugador diferentes. Por desgracia, el juego de Sony se ha retrasado hasta el año que viene y el título de Ubisoft tiene unas cuantas diferencias dignas de mención. Hemos podido jugar un desafío en el que había que tumbar toda clase de vehículos en la costa de Miami mientras competimos contra otro corredor para dar el golpe de gracia al último objetivo. Se trata de un escenario de persecución clásico pero envuelto con bastante cachondeíllo y mecánicas sólidas.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 4, Xbox One
Origen: Francia
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ivory Tower
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1-MMO

Perfil del desarrollador

Establecido en Lyon, Francia, Ivory Tower fue fundado en 2007 por veteranos de la industria que han trabajado en numerosas franquicias, como *Need For Speed*, *V-Rally* o *Test Drive Unlimited*. Éste es su debut como nuevo estudio y buscan poner a prueba sus conocimientos sobre juegos de carreras para crear una experiencia novedosa.

Historial

The Crew
2014 [Multi]

Apogeo

Aún es pronto para saber qué metas conseguira *The Crew*, pero por ahora podemos decir que es un proyecto lleno de ambición y con potencial.

1 UN MUNDO ABIERTO Y MASIVO COMO FONDO.

El juego está completamente abierto desde el minuto 1 y, como puedes esperar, hay eventos con carreras y jugadores por todas partes. Los nuevos desafíos van apareciendo por el mapa y se puede acceder a ellos al instante de modo que los jugadores acceden al instante y compiten con otros que haya a su alrededor. Algunos tratan sobre superar por checkpoints pero hay otros más originales, como el de esquivar el tráfico a máxima velocidad sin chocar. También hay misiones en grupo (lo que involucra organizarse con hasta otros tres corredores más) en las que hay que vencer a otros equipos para ganar experiencia y poder tunear más tu coche.





"La conducción más atractiva, variada y abierta"
UBISOFT

5

2 TU COCHE ES UNA EXTENSIÓN DE TI

Se ha puesto tanto énfasis en la modificación de vehículos a gusto del jugador como en las posibilidades del mundo abierto. *The Crew* ha sido diseñado dentro de la cultura de los coches, con un montón de opciones de personalización a medida que se avanza en el juego. Empiezas con una licencia de coche y un vehículo que se adapta a ti para luego adquirir experiencia en eventos y comprar mejoras de rendimiento o cambiar el aspecto del vehículo. La idea es abordar la personalización como lo haría un RPG o como emplean los FPS las perks de clase para crear una nueva experiencia.

3 PUEDES CONDUCIR A LO LARGO Y ANCHO DE TODO ESTADOS UNIDOS

Según los desarrolladores (ojo a esto, nosotros no lo hemos podido comprobado aún), el mapa tiene 5.000 kilómetros cuadrados totales que sirven como una versión truncada de la geografía estadounidense, con los campos y orografía propios de cada estado. No habrá tiempos de carga, por lo que se puede conducir sin parar desde Nueva York a Los Ángeles si le echas unas pocas horas. No es algo impresionante per se, pero si retratan bien la naturaleza del país puede ser algo bellísimo de recorrer. Echar carreras por el Gran Cañón sería ilegal, ¿no?

4 SIEMPRE FORMAS PARTE DE UN EQUIPO

Sí, como se puede entender por el nombre, *The Crew* (La pandilla) va sobre formar un equipo de conductores fugitivos que se dedican a cumplir misiones juntos y revueltos. Puedes construirlo con amigos o con desconocidos al vuelo, o puedes ignorar este tema y jugar como un lobo solitario, pero te estarás perdiendo parte de la gracia. Jugando con gente también se progresa más rápido y se podrán activar desafíos únicos con el tiempo. Aún así, existe un elemento de pique dentro de los grupos, pues quien más puntos consigue obtendrá mejores recompensas. Así que mucho ojo si te supera tu amigo.

5 HAY UNA APP QUE ACOMPAÑA AL JUEGO

Ubisoft sabe lo que quieren los niños de hoy. The Crew cuenta con su propia aplicación para móviles y tablets que interactúa con el juego principal. Watch Dogs va a hacer algo similar (aunque su app va a influir más directamente en las mecánicas del juego), pero The Crew solo quiere que los jugadores modifiquen su coche para luego verlo en el juego tal cual. Se puede emplear para hacer cambios rápidamente mientras se cargan los desafíos online, algo importante sobre todo si en este se modifican terreno o clima. ¿Qué tal responderán los jugadores a esta iniciativa? Pues a saber.



Abajo: La demo que probamos solo nos permitió ver cuatro armas, pero reconocemos que va a haber una cantidad de adminículos absurda con los que desmembrar zombis de mil maneras.



Yaiba: Ninja Gaiden Z

CONCEPTO Ninjas, zombies... una historia de venganza y cubos de sangre.

Acción zombi grindhouse y gratuíta

Tras el lanzamiento del decepcionante *Ninja Gaiden 3* no resulta sorprendente que Team Ninja haya tomado una decisión estética abiertamente divergente de lo habitual en la franquicia. Pero es algo más que la presentación de *Yaiba* lo que lo distancia de la serie original. De hecho, es casi irreconocible como un *Ninja Gaiden*. Esta rebelión contra las convenciones de la serie original empapa la temática de *Yaiba*: el personaje controlado por el jugador, Yaiba Kamikaze, es hecho pedacitos por el ex-protagonista Ryu Hayabusa al principio de la demo que hemos probado, y ríe como un maniaco mientras sus extremidades se desparraman por el suelo. Se desvanece y, cuando despierta, descubre su cuerpo recompuesto y mejorado con implantes cibernéticos. El irredento sociópata Yaiba decide embarcarse en una venganza que acabe con Hayabusa y le haga pagar por la afrenta descuartizadora.

Una historia bastante sencilla, la verdad, pero resulta relevante que el objetivo sea destruir al simbólico icono protagonista de *Ninja Gaiden*. Casi podría interpretarse como una declaración de intenciones por parte de Inafune y su equipo. Y la mecánica del juego refleja este giro radical: mientras que los juegos originales de *Ninja Gaiden* tenían una mecánica técnica y mesurada, *Yaiba* es puro delirio machacabotones, más cerca de *Dynasty Warriors* que de la concisión ninja.

El propio Yaiba se desplaza por la pantalla con cierta torpeza, encadenando ataques que salpican sangre por todas partes. El asedio de un grupo de no-muertos acabará con el terreno donde están combatiendo desbordado por litros de sangre roja. Si *Ninja Gaiden* hacía hincapié en un enfoque táctico de los combates (era importante, por ejemplo, decidir en qué orden se liquidaba a los enemigos, según su resistencia), *Yaiba* parece obedecer a la satisfacción de una pulsión más perversa: todo resulta supurante y estilizado, convertido en un pastiche *cartoon* gracias a los gráficos tipo *cel-shading*. No tienes que gestionar grupos de enemigos aquí, y en ese sentido es una experiencia ninja muy diluida.

Un par de características del combate ayudan a mantener el estilo de las luchas (desmembra a un enemigo para usar sus extremidades como armas, por ejemplo). Estos *desmembra-chakus* ofrecen el espectáculo de violencia más satisfactorio del juego: brazos extirpados de enemigos grandes sirven para devastar grupos enormes de zombis con un desagradable sonido de carne machacada a cada impacto.

Yaiba es refrescante en una industria que se ha olvidado de las añoradas series medias. No está especialmente pulido, no es espectacularmente innovador, pero solo quiere proponer diversión delirante. Es la serie B de los videojuegos, nuestro *Machete*. *Yaiba* puede entenderse como un sonoro '¿Por qué no?' en una generación moribunda y, extrañamente, encontramos esa despreocupada creatividad muy refrescante.

> "La estética que buscábamos era una con la que no habíamos experimentado. Hemos encontrado a la gente muy receptiva con el cambio. Parece que Yaiba destacará entre tantos otros juegos"
>
> YOSUKE HAYASHI TEAM NINJA

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japan
Compañía: Temco Koei
Desarrollador: Team Ninja, Comcept, Spark Unlimited
Lanzamientos: Segundo cuarto de 2014
Género: Hack-'n'-slash
Jugadores: 1

Perfil

Yaiba tiene detrás tres equipos: Team Ninja, responsable de la serie principal de *Ninja Gaiden*; Spark Unlimited, desarrollador de *Lost Planet 3*; y Comcept, de Keiji Inafune, que supervisó el desarrollo.

Historia

Ninja Gaiden 3
2012 [PS3, Xbox 360]
Legendary
2008 [PS3, Xbox 360, PC]
Call of Duty: Finest Hour
2004 [PS2, Gamecube, Xbox]
Dead or Alive
1996 [Sega Saturn, PlayStation]

Apogeo

Muchos consideran *Ninja Gaiden 2* como la culminación del hack-'n'-slash, con su equilibrio de dificultad del infierno y gratificación adecuada.

■ Debajo: Hasta 15 nuevos monstruos acompañan a nuestros viejos enemigos Zinogre, Rathalos y Deviljho. Espera a ver a Goa Magara, que se va a convertir en el nuevo taco nintendero.





INFORMACIÓN

Al Detalle

Plataforma: 3DS
País: Japón
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: Por anunciar
Jugadores: 1-4

Perfil de Capcom

¿De verdad hace falta que hablemos del estudio responsable de *Street Fighter, Resident Evil, Devil May Cry, Mega Man, Onimusha, Strider Dragon's Dogma , Okami, Dead Risin, Lost Planet , Dead Rising, Final Fight, King of Dragons, Phoenix Wright* o *GOD HAND*?

Historia de Capcom

Dead Rising
2006 [Xbox 360]
God Hand
2006 [PS2]
Resident Evil
1996 [PS1]
Street Fighter II: The World Warrior
1991 [Arcade]

Apogeo

Cuando dejó a Mikami, Kamiya y compañía hacer lo que les dio la gana con Clover, en especial con *God Hand*. A partir de ahí han caído en picado, aunque les redime *Dragon's Dogma*.

Monster Hunter 4

CONCEPTO ■ Hasta cuatro cazadores se unen para reducir a monstruos a trocitos con los que hacer cosas para matar más monstruos. Eso sí, ahora con más verticalidad.

¿Qué es eso que viene ladera abajo?

PSP tuvo la suerte de contar con una franquicia como *Monster Hunter* y Nintendo ha estado muy viva a la hora de llevarse la vendeportátiles a su terreno. El problema para los jugadores es que *Monster Hunter* era una franquicia fácil de disfrutar incluso en japonés, pero con la estúpida decisión de Nintendo de cerrar las 3DS por regiones, tocará esperar a que nos llegue la cuarta entrega un año de estos. La otra opción es dar a tu primogénito en aduanas como pago arancelario si eres tan adicto como para pillarte una portátil japonesa.

A lo que íbamos. Si *Monster Hunter 3 Ultimate* mostraba una cierta devoción por jugar a ser un Cousteau malvado empeñado en despoblar los fondos marinos, la cuarta entrega tira por el lado contrario. Tocará perseguir a los monstruos acantilado arriba, trepando entre salientes y estalactitas y hasta nos tocará pasar la experiencia más desagradable posible: cazar a un arácnido descomunal en su telaraña gigante. También tendremos una nueva mecánica heredada de *Dragon's Dogma*: subirte a lomos del monstruo de turno y combinar la extracción de órganos en bichos vivos con el rodeo al más puro estilo vaquero. Así educaron a Miley Cyrus y mira que normalita ha salido.

El combate, para bien o para mal, sigue conservando su sistema prácticamente intacto (y son ocho años ya, bien podrían aprender más técnicas de extinción), pero tampoco pasa nada, porque entre que todo el mapeado es nuevo y tenemos más variedad de bicharracos que nunca, se quita un poco la sensación de estar ante más de lo mismo. Los monstruos son los que han aprendido trucos nuevos. El Garara Ajara, por ejemplo es un guiverno nuevo, capaz de lanzar escamas ensordecedoras desde su cola antes de intentar estrujarnos al estilo boa constrictor. O la araña que citábamos antes, capaz de atraparnos en su tela.

> "Decidimos que añadir valles y diferentes capas de terreno ayudaría a diversificar la acción"
> KANAME FUJIOKA DIRECTOR, MONSTER HUNTER 4

Esta variedad de agradece tras ver cómo Capcom había vaciado los diseños de todos los *Dino Crisis* cancelados del multiverso en su último título. También se agradece que le hayan dado más forma al inevitable multijugador (jugando solo la verdad es que no vas a ninguna parte) cosiéndole una cierta narrativa y cuatro poblados distintos. Las armas también ofrecen nuevas opciones contra estos monstruos remozados, con un hacha Transformer y un palo capaz de invocar a un moscorro gigante que debilite a nuestro objetivo. Y de atizar como un palo. Y también como pértiga.

Todavía no tenemos ni idea de cómo va el sistema de armaduras, pero la noche es joven. Sobre todo para cuando el juego quiera llegar a tierras occidentales.



■ Arriba: La forma más fácil de subirse a la grupa de un monstruo es utilizar el Bastón Insecto a modo de pértiga improvisada. Nosotros ya vamos dando consejos para matar la espera.

Derecha: La historia de esta trilogía es un cachondeo que no hay ni dios que entienda: personas que viven siglos, mundos enfrentados, planos astrales raros... Gracias a Dios por los wikis. Abajo: Esta parte se corresponde con una parte que no hemos jugado, pero que no deja lugar a dudas: por momentos, algunos viejos aliados se unirán a Lightning para pelear.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
PlayStation 3, Xbox 360
Origen:
Japón
Compañía:
Square Enix
Desarrollador:
Square Enix
Lanzamiento:
2014
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Square Enix nació de la fusión de Squaresoft y Enix (como si no supiérais ya esto). Responsables de los más emblemáticos JRPGs con franquicias como *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, Square Enix ha intentado adoptar una postura más occidental con el desarrollo de juegos durante esta generación, siendo ahora la compañía madre de títulos como *Tomb Raider* y *Deus Ex*.

Historial

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
2013 [PS3. PC]
The Last Remnant
2009 [Xbox 360, PS3, PC]
Kingdom Hearts 2
2005 [PS2]
Final Fantasy Crystal Chronicles
2003 [Gamecube]

Apogeo

Final Fantasy VII demostró muchas cosas al mundo respecto a los videojuegos con peso narrativo, pero en esta revista siempre seremos más fans de *Final Fantasy VI* o *IX*. Somos así, qué le vamos a hacer.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

CONCEPTO Nos cuesta emocionarnos por una nueva entrega de *Final Fantasy*. Y eso es algo triste, porque hace no mucho esta saga era una de las más grandes... la más grande quizá.

Una última vez desde el principio

A muy pocos les gustó *Final Fantasy XIII*, y a menos aún *XIII-2*, pero Square-Enix sigue encabezonada con el mismo mundo y los mismos personajes, aunque afortunadamente han vuelto a incluir un elemento que los fans llevan pidiendo desde hace años: el regreso al mundo abierto. Con *Final Fantasy XV* luciendo ya su palmito nextgen y con Square-Enix creando un comité especial que fije unos estándares de calidad para que la franquicia no se quede atrás, no es de extrañar que todos miremos a *Lightning Returns* con la ceja arqueada. Curiosamente, el juego que cierra la trilogía también luce fantásticamente a nivel gráfico (lo de las cinemáticas de la casa siempre ha sido algo espectacular) y en cuanto a calidad diría que solo por lo que he visto ya es mejor que los otros dos anteriores. Además, la nueva demo que he probado es muy *Final Fantasy* en todos los sentidos. Y sí, correteamos alegremente por el campo mientras nos asaltan monstruitos.

Como buen juego de rol japonés, el destino, la futilidad de nuestra existencia, los sentimientos encontrados, el honor, la amistad pocha y el ayudar al prójimo sin buscar nada a cambio componen la gasolina que alimenta a la máquina, la cual puede llegar a gustar al fan. Porque ¿a quién si no puede entretener el salvar a un chocobo y tener que estar yendo y viniendo cual mensajero con verduras y leche para que se recupere? Nótese la ironía. Si tenemos en cuenta que el mundo tiene solo 13 días de existencia por delante, poner a la Redentora de Almas a encargarse de estas cosas es suicida. Este límite de tiempo será lo más importante del juego y conlleva elecciones. Como no se podrá llegar a todos los acontecimientos, hay gente que perecerá con el mundo. ¿Se podrá dejar morir a los personajes más ñoños? No han confirmado que sea posible, pero no estaría mal...

El combate, que ahora se centra solo en el personaje de Lightning, sí está mejor pensado, aunque su ejecución es absurda. Tenemos tres estilos de combate con hasta cuatro habilidades asignadas (magias, ataques, defensa, etc) que se representan con, ojo, cambios de uniforme del personaje; de maga que enseña carne a guerrera dragón que enseña más carne todavía. Cada traje cuenta con una equipación y viene a suplir lo que supondría tener tres personajes en el equipo, pero solo con uno. Y tiene un cierto factor estratégico porque los ataques gastan la barra de "turno" de cada modalidad y es necesario ir alternando entre ellas cada cierto número de golpes. Contra los enemigos de a pie esto da un poco igual, pero contra un jefe es imprescindible hacerlo bien. Yo no lo hice y me costó matarlo hasta que seleccioné mejores armas y ataques. Vamos, que el sistema me ha gustado, sobre todo porque está más enfocado que nunca a la acción y porque los turnos están muertos, queridos. Y *Final Fantasy* los mató.

Si seguís queriendo que la actual Square Enix haga un remake de *Final Fantasy VII*, todo esto os dará igual, claro.

BRUNO LOUVIERS

"Hicimos un juego guiado por la historia, otro centrado en los personajes y ahora hemos hecho uno en el que el mundo es el protagonista"

MOTOMU TORIYAMA DIRECTOR DEL JUEGO



■ Abajo: Entre los secundarios confirmados, están el rubio que cambia de peinado en cada juego, el niño insufrible, la hermana debilucha y mi favorito: ninguno. Para los próximos juegos, Square Enix necesita trabajarse muchísimo más los personajes.



LO DE LOS TRAJECITOS

VOY A EXPLICAR un poco mejor en qué consiste el sistema de trajes y "clases" de *Lighting Returns*. Además del evidente factor estético que supone cambiar de armadura, cada "clase" puede tener unos poderes propios que nosotros determinamos siempre, del mismo modo que se pueden elegir armas. Mi Lightning tenía un traje de Maga Roja, con una especie de bastón y todo; pero también una armadura de guerrero dragón con espada más poderosa y la habilidad Salto. La tercera armadura no la recuerdo bien, pero sé que tenía magia de Hielo y mejor defensa. El estilo, la fuerza y la ventaja estratégica de cada traje depende al final de nosotros, y eso está bastante bien.



Yuji Ube
Jefe de diseño

Motomu Toriyama
Director del juego

Unas preguntas directas a los responsables del juego

¿Ha sido difícil mantener la coherencia entre juegos tan diferentes como los de esta trilogía?
Yuji Ube: En lo que se refiere a las mecánicas del juego y más concretamente al motor y el apartado artístico, ha sido tremendamente sencillo mantener la continuidad. Es un trabajo que ya teníamos hecho y que ha sido reinterpretado o reutilizado directamente en este juego. El mundo es diferente, por supuesto, pero ya hay un trabajo de base detrás que nos ayuda a avanzar muy rápido. Esto nos permitía hacer numerosos experimentos y pruebas porque ya teníamos algo sobre lo que construir. Tener un trabajo detrás ha sido una ventaja en todo momento, que no quepa la menor duda. Introducir nuevas mecánicas con Lightning ha sido sencillo.

***Final Fantasy* siempre ha funcionado con grupos de personajes, ¿por qué centrarse ahora solo uno?**
Y. U.: Una de las principales ideas en el diseño de este juego es que todo gira en torno al mundo. Es un juego con un mundo que vive independientemente de las acciones de los personajes y el jugador. Es tremendamente inmersivo y buscamos que la gente se involucre con lo que pasa, de modo que consideramos que era mejor utilizar solo a un personaje, verlo todo desde la perspectiva de una sola persona. Ese es el motivo por el que solo se maneja a Lightning y no a otros personajes.

Muchos califican el diseño de Lightning de sexista. ¿Qué les contestaríais a los que piensan así?
Motomu Toriyama: Una de las principales razones por las que incluimos la idea de cambiar de traje a Lightning es porque queríamos que fuera el jugador quien decidiera cómo tenía que lucir su personaje. Algunos querrían ver su lado más sexy y por eso hay diseños más reveladores que otros. Hay otros trajes mucho más formales, que casi parecen trajes de ejecutivo. No consideramos que el diseño sea sexista ni dañino para un personaje femenino como Lightning. Existen un montón de variables y de indumentarias para vestirle y cada una se adapta a un estilo de combate y a unas habilidades. Queríamos que fuera así, que fuera el jugador quien decidiera.

Al ser un mundo donde el tiempo pasa sin cesar, ¿es posible perder la partida y tener que empezar de cero?
Y. U.: Puesto que la misión de Lightning y el sentido del juego es salvar el mundo en ese breve lapso de tiempo, si no eres capaz de hacerlo, efectivamente, perderás el juego. Tiene que ser así a la fuerza. Sin embargo, tenemos la opción del Nuevo Juego + por lo que si fallas en un primer intento, tienes la posibilidad de comenzar la partida de nuevo con todos los objetos que has obtenido en la anterior. Para nosotros es una mecánica interesante y esperamos que lo sea para el jugador.

¿Que volváis al mundo abierto significa que la linealidad de los dos juegos anteriores fue un error?
M.T.: La apertura del mundo obedece más al tipo de juego que queríamos hacer, pero somos conscientes de que la linealidad de los dos anteriores no ha gustado. Nuestra intención con ellos era contar una historia y hablar de unos personajes. Ahora lo que queremos es hacer un juego guiado por un mundo, así que todo obedece a una idea de juego. No diría que el planteamiento de los anteriores fuera un error.

¿Habéis jugado a *The Legend of Zelda Majora's Mask*? Los parecidos son indiscutibles...
Y. U.: (Risas) No, no lo hemos jugado. Sabemos que se parecen, pero también que hemos hecho algo diferente en muchos sentidos.

Hotline Miami 2: Wrong Number

CONCEPTO ■ La continuación del hitazo del año pasado es incapaz de dejar ni por un momento el brutal y sangriento ritmo de su primera parte.

Stop, Hammertime!

Después de que *Hotline Miami* se abriera paso a golpes en la escena independiente, como si de una carta de amor escrita en sangre a Nicolas Winding Refn y su *Drive se tratase,* y de que influyera a tantos con su música y estética, solo había una forma de seguir adelante: con más. *Hotline Miami 2: Wrong Number* es una llamada al exceso, con más enemigos, armas y casquería, un grito gutural a la acción y la violencia gratuita.

Gracias al cielo, la secuela no se separa mucho de la fórmula ya conocida. Sigue siendo una constante prueba de reflejos y nervios en la que se avanza una y otra vez por plantas llenas de enemigos armados hasta que quedan vacías de vida. Cada encontronazo acaba en un abrir y cerrar de ojos, ya sea con tus sesos o los de los rivales esparcidos por la moqueta. La acción fugaz y la poca resistencia a los golpes anulan toda estrategia a largo plazo.

La principal novedad son los personajes. La historia sigue los eventos de la primera parte y está protagonizada por bastantes más dementes. Los asesinatos del enmascarado original no solo han inspirado a un grupo de vigilantes que han tomado las calles de Miami y están dispuestos a dar su propia medicina al crimen de la ciudad, sino que han sido reinterpretados por Hollywood en forma de película. Pero es mucho más que un simple homenaje al primer juego y se sumerge más en la naturaleza loca de nuestro contemporáneo medio. Así que estamos ante un homenaje a un videojuego que hace lo propio con una película (*Drive*), que estaba a su vez un poco inspirada en *GTA*, que a su vez homenajea otros tantos films. El batiburrillo es suficiente para explotar la cabeza de algún incauto.

SIN ROSTRO

■ UNA DE LAS principales mecánicas de Hotline Miami era el uso de máscaras de animales que podían seleccionarse antes de cada pantalla para conseguir ciertas habilidades. Esto ha sido ligeramente alterado en la secuela, en tanto que las máscaras solo están disponibles en determinados momentos y dependen del contexto. Muchas de las que aparecían en el original están de regreso y se han introducido otras nuevas, como la de Zebra, que permite saltar a través de ventanas y que puede ser la bomba.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 4, PS Vita
Origen: Suecia
Compañía: Devolver Digital
Desarrollador: Dennaton Games
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Este fresquísimo estudio nacido en Suecia está compuesto por Jonatan Söderström y Dennis Wedin, que se convirtieron en dos desarrolladores indies fundamentales con su debut, el susodicho *Hotline Miami*. Gracias a su éxito, han podido portarlo a diferentes plataformas y sacar una segunda parte que en principio solo iba a ser expansión.

Historial

Hotline Miami 2: Wrong Number
2014 [Multi]

Hotline Miami
2012 [Multi]

Apogeo

Gráficos retro, jugabilidad pulida, banda sonora impecable y un kilo de referencias cinematográficas. *Hotline Miami* nació para ser una estrella.



NOCHES DE CINE

■ TOMANDO COMO REFERENCIA el final del protagonista de la primera parte, esta secuela hace gala de todo un invento metanarrativo y tiene lugar antes y después del juego original. El Pig Butcher servirá de protagonista, aunque en realidad es un personaje de una película llamada Midnight Animal que reinterpreta la cadena de asesinatos del primer juego. El resto de la historia se cuenta a través de los Fans, un grupo de vigilantes obsesionados con esos mismos eventos y que pretende repetirlos.

ULTRAVIOLENCIA

■ EL ESTRENO DE Dennaton Games se encumbró gracias a su instintiva jugabilidad y por ser un verdadero reto para el jugador sin complejos. En un intento por contentar a sus fans más acérrimos y masoquitas, el estudio ha ideado un modo difícil más plagado de enemigos, con niveles ligeramente modificados, sin mirilla fija y que se desbloquea superando todas las pantallas del juego con un C+ como mínimo.

Teniendo en cuenta lo estrafalario que era todo *Deadly Premonition*, no nos extraña que David Young acabe en el baño de un avión.



¿PERDIDOS?

SWERY65 EXPLICÓ QUE no sabe cuántos episodios de *D4* van a editarse, o cuando estará disponible el primero, sugiriendo así que aún no hay un plan definitivo acerca de cómo se va a adaptar el argumento principal a la estructura episódica. Teniendo en cuenta lo que al diseñador le gusta comparar el juego con una serie de televisión, puede interpretarse como una leve preocupación acerca de los rumores que califican al juego de título de lanzamiento de Xbox One. Sí sabemos que cada episodio durará dos horas y que cada uno de ellos tendrá elementos autoconclusivos.

Arriba: Como se puede ver, *D4* tiene un estilo de comic similar al usado por Telltale para *The Walking Dead*, aunque con mucho más colorido y una interfaz más llamativa durante los combates. Derecha: Estamos seguros de que Swery65 se ha buscado un protagonista tan raro como lo fue Francis York Morgan, por no mencionar a un reparto de secundarios que contribuirán a enrarecer el argumento.





D4

CONCEPTO Una aventura con un estilo único: *D4* va tanto de buscar pistas sin descanso como de efectuar ataques sincronizados en los genitales del enemigo vía QTE.

¿La exclusiva de Xbox One que nos reconciliará con Kinect?

D4 es mejor con Kinect, nos insiste su director Hidetaka 'Swery65' Suehiro. El juego ha sido diseñado para Kinect, la mecánica tiene más sentido con Kinect y puedes comer palomitas mientras lo juegas con Kinect. Esa es la idea global que esconde *D4*, hacer un juego que te haga sentir como cuando ves una buena serie de televisión.... incluidas las marranerías que te zampas.

Dark Dreams Don't Die, por citar el título completo de *D4*, es un misterio criminal que se va desarrollando a lo largo de un buen número de episodios. El protagonista es un tal David Young, un hombre decidido a desvelar el misterio tras la muerte de su mujer. Cómo no, Young ha sido bendecido con dotes que le permiten viajar a través del tiempo y el espacio usando objetos aparentemente al azar (llamados 'Mementos') que va encontrando en cada episodio. Suena un poco estrafalario hasta que caes en que el juego ha sido diseñado por el creador de GOTYs como *Deadly Premonition* o *Spy Fiction*. Y de repente, usar un bolígrafo para viajar directamente al interior del baño de un avión tiene sentido. De aquella manera.

Y ahí arranca nuestra demo, con Young abandonado a su suerte en un baño en pleno vuelo, y la letra 'D' como única pista para solucionar el misterio de este episodio particular. Moverse por el avión y usar los objetos son acciones que se llevan a cabo con la mano derecha. Al abrir y cerrar la misma se inician interacciones básicas con el escenario, como abrir los maleteros. Un pequeño movimiento lateral a izquierda o derecha, en fin, girará a Young noventa grados, lo que le permitirá observar mejor su entorno. Señalar a la pantalla te mueve hacia adelante o, si estás en el baño, ejem... tirarás de la cisterna.

/// Pero cuando los controles de Kinect se ponen interesantes es cuando se orientan al disparate y al ridículo. Tocarse con dos dedos la frente en un gesto de concentración psíquica hace que el protagonista entre en una especie de visión de detective monocroma, con los objetos con los que se puede interactuar destacados. Este recurso devora la barra de estamina, que antes se ha puesto a tope en el baño del avión. También se pueden seleccionar diálogos recitándolos, pero no queremos ni pensar en las hipotéticas implicaciones que tendrá eso en una localización al español.

La cosa es que descubres que hay un agente del gobierno norteamericano con un traficante detenido a bordo. Young intuye que el US Marshall está vinculado a la muerte de su esposa. Y entonces, el traficante Antonio, consigue escapar con gran violencia de su captor.

Lo que viene después es la serie de *quick-time events* que podríamos calificar como «la madre de todas las series de *quick-time events*». Young y Antonio se enfrentan en un combate que incluye puñetazos, patadas en la entrepierna y baile de salón con las pasajeras. Para activar todos esos QTE hay que hacer gestos con una o ambas manos, y el juego reaccionará a los fallos y aciertos. En un momento dado, Young pone un megáfono en la cara de Antonio, y el jugador tendrá que gritar al Kinect para reventar los tímpanos de su rival (verás qué risa los vecinos). Entonces tendrás que hacer gestos propios de jugador de béisbol para partirle la cara a Antonio con la extremidad de un maniquí, lo que hará que un ojo de cristal se le salga de la órbita. Por suerte, el juego no es demasiado exigente en este punto porque vale la pena disfrutar del delirio antes que tener que preocuparse por la perfección con la que se ejecutan los QTE.

> "Puedes jugar mientras comes palomitas, acompañado de tus amigos, como si vieras una serie"
>
> HIDETAKA SUEHIRO ACCESS GAMES

Lo que parece bastante obvio es que Swery65 se encuentra muy cómodo a la hora de hacer las cosas a su manera, sin concesiones a lo que se consideran normas establecidas del diseño de videojuegos. Tal y como está el panorama, no se nos ocurre mejor razón para que, como mínimo, le prestes algo de atención a *D4*.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Xbox One
Origen: Japón
Compañía: Microsoft
Desarrollador: Access Games
Lanzamiento: Próximamente
Jugadores: 1

Perfil

Hidetaka "Swery65" Suehiro quiere demostrar que Suda51 no es el único diseñador con apodo chulo capaz de desarrollar una carrera basada en conceptos insensatos. Sus juegos destacan por su reticencia a obedecer las normas del sector.

Historia

Ace Combat: Joint Assault **2010 [PlayStation Portable]**
Deadly Premonition **2010 [PlayStation 3, Xbox 360, PC]**
Spy Fiction **2003 [PlayStation 2]**

Apogeo

Deadly Premonition, irritante, infecto y delicioso. Mecánicas dudosas, doblaje apocalíptico, guión de traca, repleto de adorables fracasos.





Izquierda: No todos los controles vía Kinect son esenciales en el juego. Pero derramar bebidas, tirar de las cisternas... todo eso se hace con Kinect.

"Vine para echar una mano y descubrí que me encantaba la ciudad, el rumbo del estudio... así que decidí quedarme"

CRAIG SULLIVAN DIRECTOR DE GHOST GAMES

Need for Speed: Rivals

CONCEPTO ■ Una misteriosa fuerza sobrenatural está operando desde las sombras en los distritos más siniestros de Londres, y un grupo de caballeros son los únicos capaces de pararla.

La saga ha cambiado de manos, pero a unas igual de capaces

Los cambios de estudio suelen ser traumáticos, pero a veces pueden resultar positivos. En esta revista somos fans absolutos de Criterion y de sus juegos de coches, motivo por el cual nos cabreamos y encaramos con sus sucesores en el desarrollo del siguiente *Need for Speed*, Ghost Games. Sin embargo, nuestro Javi Sánchez, y después el resto del equipo, caímos rendidos sin remedio porque, oh, sorpresa, el jefazo de Criterion está en Ghost, así como un montón de antiguos empleados del estudio sueco. ¿Qué ha cambiado entonces? Pues muchas cosas, y a la vez pocas.

Por ejemplo, Need for Speed Rivals sigue siendo un juego de conducción violenta y a toda velocidad donde polis y ladrones se persiguen hasta que la pasma tumba al fugitivo (con derribos que ya no se ralentizan apenas en el tiempo y que no paran la trepidante escena) o el criminal los despista. Esto no sería novedoso de no ser porque lo más probable es que todo sean jugadores que están online y que se cuelan en tu partida como si de espectros de *Dark Souls* se trataran. Y funciona así gracias a lo que en EA llaman Alldrive, un sistema online sin matchmaking donde es posible entrar en partidas al vuelo, cumplir nuestros objetivos mientras otros hacen lo propio con los suyos y, cuando coincidan varios jugadores, cada uno en un mismo bando o en diferentes, organizarse al instante para ganar más puntos.

Sí, es un arcade llevado al siguiente nivel, al pique multijugador constante, a no poder parar de jugar porque es posible que ese coche que te sigue sea un policía encubierto o porque, en tu patrulla, has oído sirenas cerca y quieres ver qué hacen los compañeros. Los dos bandos están muy diferenciados: los policías no pueden pintar su coche porque son la ley, pero tendrán varios modelos en su garaje. Los ladrones podrán acumular puntos más rápido, pero a riesgo de perderlos todos si les pillan con ellos encima. Y cada uno tiene sus misiones, que se pueden completar sin usar el menú de pausa ni una sola vez.

Se trata de una dinámica fantástica que funciona al vuelo y que lleva todas las ideas ya vistas en *Burnout Paradise* y *Need for Speed Most Wanted* un poquito más allá. Y ahora que hemos probado una versión en PC, podemos deciros que el juego es espectacular. Lástima que no fuera una versión tan estable como la de PS4, que lucía casi orgullosa al lado.

Hace dos meses os hablamos de él en exclusiva y ahora solo podemos reafirmarnos en nuestras impresiones iniciales. Y pese a que *DriveClub* se ha retrasado, *Forza 5* aún tiene un rival pasado de frenada a su lado.

BRUNO LOUVIERS



■ Arriba: Se agradece mucho haber dejado atrás los callejones y carreteras de la ciudad por los espacios más abiertos y sinuosos del campo.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4, XBO, PS3, 360, PC
Origen: Suecia
Compañía: EA
Desarrollador: Ghost Games
Lanzamiento: 21 de noviembre
Jugadores: 1-por confirmar

Perfil del desarrollador

Ghost Games cuenta con un montón de empleados de Criterion, los anteriores encargados de la saga, así como con Craig Sullivan, supervisor de dicho estudio y la razón para confiar en esta nueva etapa de la saga de coches.

Historial

Need for Speed: Rivals **2013 [Multi]**

Apogeo

Criterion nos ha regalado juegazos, pero ahora se enfrenta a una etapa de cambio. Sus empleados lo han abordado con mucha filosofía y se han centrado en la innovación y en hacerlo todo con muy pocas personas. Dado el historial de EA cerrando estudios, esto sí que es apoteósico.





Arriba: Disparar, robar el balón y moverse sigue siendo algo a lo que un "poco iniciado" tendrá que acostumbrarse, pero ser bueno debe costar.

FIFA 14

CONCEPTO En nuestro análisis dijimos que FIFA había tocado techo y que no era capaz de innovar a menos que diera el salto a la nextgen, pero ni por esas.

Tiro al palo de la nueva generación

Nos habéis tachado de todo por haber dado más nota a *PES* que a *FIFA*, pero es que las licencias y los gráficos no lo son todo. El propio título de EA debería saber esto muy bien, porque tras muchos años siendo el mejor juego de fútbol, este año vimos que no era capaz de sorprender ni de dar algo superior. Quizá penséis diferente, pero ya sabéis lo que dicen de los culos y las opiniones...

Tras catar durante un par de horas la versión de nueva generación, más bien la versión de Xbox One, esa que tendrá un modo mejorado del Ultimate Team (también llegará a Xbox 360), tal comentario sigue siendo igual de válido: *FIFA 14* no parece mejor en su versión nextgen que en la actual. El motor Ignite puede renderizar la hierba y el público en 3D y puede hacer que las caras de los futbolistas sea clavada a las que se ven en las revistas de cotilleo como Marca o As; pero en lo jugable se siguen apreciando los mismos aciertos, errores y ausencias.

"El salto al motor Ignite se nota en lo estético, pero aún no hemos visto de qué es capaz su IA mejorada"

¿Es eso algo malo? Ciertamente no. Podría haber cabreado a muchos que el juego fuera muy superior en las nuevas consolas en aspectos inesperados (es decir, todo lo que no sean gráficos) porque significaría que EA ha dado algo peor a sabiendas. Así que tranquilos, *FIFA 14* parece que se juega igual en todas partes, solo se ve más bonito en PS4 y Xbox One. En PC no, curiosamente. Todo lo que tienen mejor esas dos versiones son cosas secundarias y estéticas, como el Match Flow (que el partido no se para nunca) o la mayor cantidad de cámaras en las repeticiones. No es algo que rompa en exceso la parte jugable. El modo Ultimate Team Legends, que incluye a figuras como Pelé, Hierro o Romario (fastídiate, Raúl) sí puede molestar a quienes tengan el FIFA para PS3, pero así son de injustas las exclusividades por plataforma.

Esto, sin embargo, se contradice con lo que promete EA, que ha dicho que la IA será mejor gracias al motor Ignite. Al parecer, rivales y aliados se moverán y cubrirán mejor los huecos y todo eso; pero no sé si porque era una versión sin acabar o porque yo jugué con otra persona todo el rato (esto no afectaría en absoluto el tema de la IA de tu equipo), no noté nada especialmente impresionante. Ojo, en dos horas de juego es complicado notar esto, pero puede ser que esté ahí. ¿Mi predicción? Que posiblemente esté ahí pero no se note ni tras 20 horas. Al fin y al cabo, la IA aliada termina estando determinada casi siempre por lo que hacemos nosotros y la rival por la dificultad a la que la configuremos, así que no me fío.

Por todo ello, igual los fans de *FIFA 14* que no se compren las nuevas consolas sí tienen que ir encendiendo las antorchas y sacando las horcas, pero yo no he notado nada del otro mundo.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Salvo algún bug inevitable, las físicas de FIFA siguen siendo estupendas en esta versión. Quizá incluso algo mejores, si me apuras. Los jugadores, eso sí, parecen sacados de una fotografía, o al menos, los más famosos.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4, XBO
Origen: EE.UU.
Compañía: EA
Desarrollador: EA Sports
Lanzamiento: 22/29 de noviembre
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil del desarrolador

Pues EA Sports hace juegos de deporte desde que tengo uso de razón. Lleva toda su vida haciendo los *FIFA* y ha encadenado varios años de superarse a sí mismo como estudio al entregar versiones cada vez más completas del mismo tipo de juego. Eso es algo digno a mencionar por aquí.

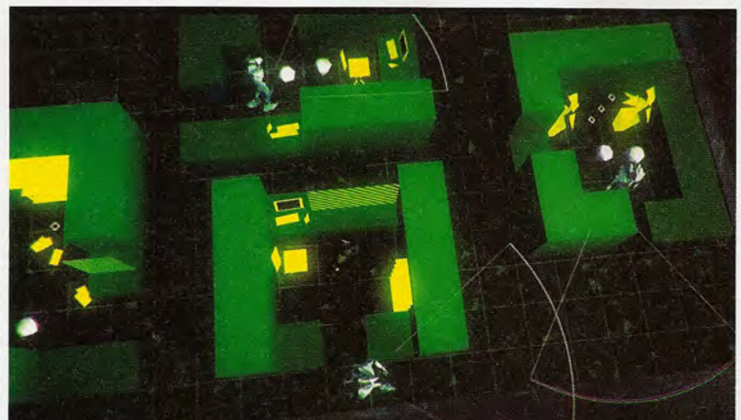
Historial

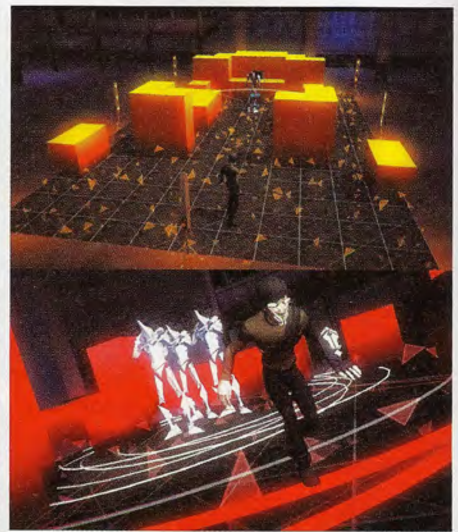
FIFA 13 **2012 [Multi]**
FIFA 10 **2009 [Multi]**
FIFA 97 **1996 [Multi]**
FIFA International Soccer **1993 [Multi]**

Apogeo

Para mi lo mejor de *FIFA* desde hace un par de años son los gifs tontorrones de los fallos de físicas que se ven por Internet. Casillas y Piqué besándose es mi favorito. Si tuviera que destacar un juego, siempre diré que *FIFA 98* fue la bomba. Los amantes del britpop pensarán como yo.

■ Abajo: En capturas como la inferior se percibe la profunda influencia que *Metal Gear Solid* ha tenido en el juego, que muestra una especie de Shadow Moses con unas pinceladas de *Tron*.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PS4, PSVita
Origen: Reino Unido
Desarrollador: Mike Bithell
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil

Mike Bithell entró en tromba el pasado verano en la escena indie con el simulador de amistad geométrica *Thomas Was Alone*. Después de trabajar con Bossa Studios para lanzar *Thomas* en consolas, Bithell vuelve a la independencia total, acompañado de un equipo pequeño pero eficiente y que incluye a David Housden, autor de la aclamada banda sonora de *Thomas*.

Apogeo

Thomas Was Alone confiaba en una particular narrativa para dotar a rectángulos sin rostro de personalidades distintivas, un extraño concepto que funcionaba gracias al aplomo con el que se desarrollaba del juego. Dejando que la narrativa introdujera las mecánicas con suavidad poco usual y dueño de una extraordinaria BSO, *Thomas* lanzó a Bithell como un nombre propio a tener muy en cuenta dentro de la industria.

Volume

CONCEPTO ■ Un juego de sigilo y crimen afín al espíritu modder, con el acento puesto en la creación de niveles y el robo sin pausa.

Shhhhh, se juega

El género de infiltración está lleno de juegos que se centran más en la presentación que en la propia mecánica: los nuevos *Metal Gears* y *Splinter Cells* parecen más interesados en ofrecer aventuras cinematográficas, con escenarios y secuencias prestas a ser discutidas y diseccionadas antes que a desafiar al jugador con un diseño de niveles ingenioso o enemigos inteligentes.

Volume, de Mike Bithell, agarra el diseño minimalista de *Thomas Was Alone* y lo reorienta al género de sigilo, aunque dándole un valor estético superior que (imaginamos) funcionará especialmente bien en PS4. Todo es geométrico, y la uniforme pulcritud de su diseño parece permitir que el jugador conecte con las mecánicas a un nivel fundamental: no hay nada que obstaculice la visión en los parámetros en los que se mueve el héroe y sus enemigos.

El juego parece centrarse en la pureza del género de infiltración con detalles como el cono de visibilidad que indica hasta dónde pueden ver los enemigos que patrullan los más de cien niveles del juego, haciendo de *Volume* un título al que le interesa más la mecánica que el realismo. El protagonista sin nombre tiene que evitar ser detectado y robar todo aquello que sea capaz.

No puedes luchar en *Volume* (aunque Bithell lo ha definido como "simulador criminal"), así que el juego no incluye muertes. Los enemigos pueden ser aturdidos, pero el foco estará puesto sobre la habilidad para deslizarse por los niveles sin ser detectado.

Lo cierto es que, como "simulador criminal", no hay nada más realista que un ladrón que no quiere ser atrapado. El juego es bastante frenético y prevemos considerables piques por destacar en los *leaderboards*. Su potencial arcade es lo más atractivo de *Volume*, que podría convertirse en el *Trials* del sigilo.

Y como *Trials*, Bithell insiste en la posibilidad de crear y "remezclar" niveles.

> "Volume es un juego de sigilo sobre ser oído"
>
> MIKE BITHELL DESARROLLADOR

Los jugadores pueden hacer uso de un editor in-game para juguetear con la propuesta del diseñador dentro del juego principal, y compartirlo online. Parece que hay cierta influencia, en ese sentido, de *Minecraft*, con la esperanza de que el minimalismo inherente al diseño del juego permitirá a los usuarios fabricar sus propios laberintos de forma rápida y sencilla.

Bithell promete inminentes anuncios acerca del argumento y el héroe de *Volume*, pero lo cierto es que ahora mismo esos detalles se nos antojan secundarios en comparación con el afilado diseño del que hace gala el título. *Thomas Was Alone* se vio beneficiado por su argumento, es cierto, pero puede que en *Volume* sea un elemento arbitrario: el juego es más arcade que otra cosa, y una narrativa compleja estorbaría. Confiaremos en el contrastado buen hacer de Bithell.



■ Arriba: El sencillo diseño de los niveles puede llamar a engaño, ya que pueden hacer que el jugador pase varias horas rascándose la cabeza, pensando en el método perfecto para pasar desapercibido.





Arriba: La pantalla táctil de PS Vita ofrece todo un mundo de posibilidades a la hora de personalizar a nuestro mensajero.

Tearaway

CONCEPTO Los creadores de Little Big Planet nos sumergen en un original mundo de papel en 3D en el que el jugador es considerado una especie de Dios.

Artesanía lúdica en formato portátil

La presente generación ha contado con algunos títulos que llegaron a cambiar para siempre nuestra forma de jugar; y no hablamos de wiimandos ni Kinects, nos referimos a hacer cosas con un pad impensables hace años. Resulta innegable que Little Big Planet es uno de esos abanderados de la originalidad y, aunque títulos como Heavy Rain o Beyond presentaban una forma "diferente" de jugar, más cinematográfica, el título de Media Molecule destacó por su motor físico y las grandísimas posibilidades de personalización y creación. Y, si bien PlayStation Vita ya cuenta con una entrega "menor" de Little Big Planet, Tearaway es ese título capaz de cambiar la forma de jugar sin forzar al jugador, ese juego único en el catálogo de una consola y, por feo que suene, un auténtico "vendeconsolas". El título de Media Molecule recupera la sensación de "artesanía" que tenía Little Big Planet. Si hubiera alguna posibilidad de crear videojuegos a mano, como ocurre con un instrumento musical, Tearaway sería el único del mercado fabricado de tal forma. A primera vista, el título de Media Molecule es un sencillo plataformas 3D de aspecto original: el mundo por el que nos movemos está hecho de papel, todos los elementos que aparecen en el juego están hechos, hipotéticamente, con técnicas de papiroflexia. El papel se agita con el viento, se enrolla y desenrolla para crear fugaces pasarelas... Y permite al jugador desatar su creatividad, aunque no en la forma que lo hacía Little Big Planet.

> "El juego nació del origami y las ilustraciones de Rex Crowle repartidas por MM." MEDIA MOLECULE

Que todo en Tearaway esté hecho de papel ha permitido a Media Molecule añadir inmensas opciones de personalización y una gran libertad al jugador, que podrá personalizar a su personaje como en LBP, pero que también tendrá que crear objetos dibujando y recortando para superar diversas pruebas. Por primera vez en la portátil de Sony, el uso de los paneles táctiles trasero y delantero y los acelerómetros no nos parecen haber sido "calzados" sin venir a cuento. Durante nuestra travesía en el papel (y nunca mejor dicho) del mensajero Iota será esencial tocar y arrastrar el panel trasero para mover objetos y eliminar enemigos, así como para hacer que gigantescos timbales vibren para ayudarnos a alcanzar diferentes niveles al saltar sobre ellos. También tendremos que utilizar la pantalla táctil para abrir algunos objetos o zonas del juego.

Una vez más, Media Molecule derriba la cuarta pared nada más empezar el juego y, gracias a la cámara frontal de PS Vita, el jugador pondrá cara al mismísimo sol del mundo de Tearaway, donde los humanos son una especie de dioses denominados "Tús". El mes que viene desvelaremos los secretos y todas las posibilidades del plataformas más original e interactivo que jamás haya pisado una consola portátil en la Tierra.



Arriba: El juego está repleto de zonas "táctiles", que tienen el aspecto de la parte trasera de Vita. Tendremos que tocar o arrastrar los dedos por esa zona para eliminar enemigos, hacer saltar a nuestro personaje, mover objetos...

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation Vita
Origen: Reino Unido
Compañía: Sony C. E.
Desarrollador: Media Molecule
Lanzamiento: 2014
Género: Plataformas
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

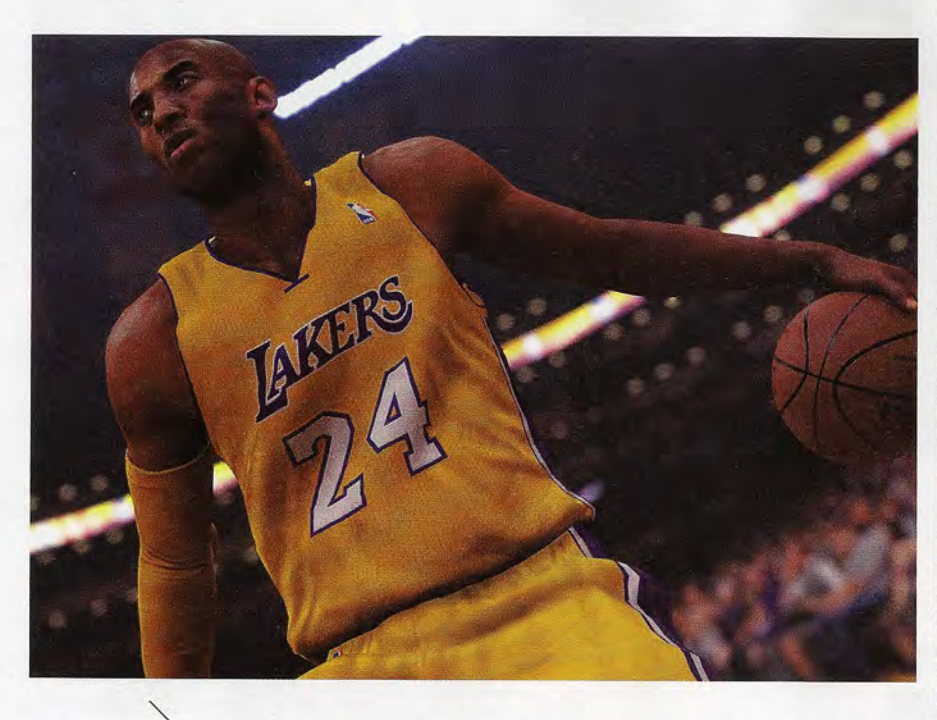
Tras la creación de RagDoll Kung-Fu aún en LionHead Studios, Mark Healy, Alex Evans, David Smith y Kareem Ettouney abandonaron la compañía de Peter Molyneaux en 2006 para fundar Media Molecule en Guildford, Reino Unido. Su primer título rompería barreras: Little Big Planet.

Historial

Little Big Planet 2
2011 [PlayStation 3]
Little Big Planet
2008 [PlayStation 3]

Apogeo

El primer Little Big Planet consiguió dotar al jugador de las herramientas necesarias para desatar su creatividad, diseñar sus propios niveles y compartirlos a través de Internet.



Debajo El juego se ha reconvertido por completo tanto en menús como en el nuevo manager. Pero los cambios que más nos gustan son los de nuestro jugador, que ahora puede provocar a su archirrival antes de jugar.



INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PlayStation 4, Xbox One
País: EE.UU.
Compañía: 2K Games
Desarrollador: Visual Concepts
Lanzamiento: 29 de noviembre
Género: BA-LON-CES-TO
Jugadores: 1-??

Perfil de NBA 2K

La serie como parte de la apuesta deportiva de Dreamcast, sobreviviendo al naufragio de Sega en un discreto segundo plano hasta la llegada de esta generación, donde han ido a innovación por año.

Juegografía

NBA 2K13
2012 [PS3, PC, Xbox 360]
NBA 2K10
2009 [PS3, Xbox 360, PC]
NBA 2K2
2001 [PS2, Gamecube, Xbox]
NBA 2K
1999 [Dreamcast]

Apogeo

Si ignoramos que esta bestia parda está de camino, nos quedamos con NBA 2K10, donde convirtieron un sim deportivo en un rolazo.

NBA 2K14 (next-gen)

CONCEPTO Visual Concepts aprovecha el salto para renovar toda su serie.

Triple sobre la bocina

Qué calladito se tenían en Visual concepts el sorpresón que ha sido la presentación del *NBA 2K14* en versión consolas del mañana. Si el mes pasado me quejaba de que el juego había aparcado la innovación en la presente generación con una última entrega de trámite, temiendo que la versión next-gen fuera una más de lo mismo gráficamente ciclado, en 2K me han sacado de mi error atizándome en la cara con la versión de PS4.

Resulta que, aparte de un motor gráfico descomunal, una de las tres o cuatro cosas que sí empujan a pensar en un salto cualitativo por el que merezca la pena soltar cuatro o cinco napos, *NBA 2K14* es un juego distinto. Desde los menús -¡adiós, Lebron!- hasta el online, en Visual Concepts se han vuelto completamente majaras en tiempos de exprimir al jugador con series anuales que innovan en narices, sudor y un par de animaciones. Ahora tenemos el posible mejor juego de baloncesto de todos los tiempos (y mucho va a tener que hacer EA para moverme de aquí) por un lado, con animaciones procedurales donde las transiciones ya no te saltan como una pedrada al ojo, una pelota con física de interacción y pies que pisan un suelo sólido en vez de fingir que se mueven sobre un plano. Pero, por otro, en 2K han cogido el tremendo modo del jugador propio y ya lo han llevado al rolazo definitivo, planteándote una vida más allá de las entrevistas con los managers y las ruedas de prensa. Una en la que puedes bajar al parque a echar unas canastas de street y encontrarte decenas de otros jugadores con las que montar pachangas online en los ratos libres.

Para rematarlo, el modo de gestionar la franquicia se ha convertido en un manager total, un segundo juego metido en las tripas del simulador deportivo, demostrando años más tarde que PC Fútbol tuvo la mejor idea del mundo de los juegos de deportes, pero que ha tenido que llegar la nueva generación para que por una vez se lleve a cabo a la altura merecida. El manager nos permite controlar desde el precio de los perritos hasta lidiar con la psique de entrenadores y estrellas de frágiles egos. Es decir, *Florentino Pérez Basket*. No sabemos cuánto tiempo lleva trabajando en esto Visual Concepts, pero no es solo que el salto es descomunal en todos los aspectos, ¡sino que están vendiendo tres juegos en una sola caja! El simulador, el rolazo del jugador propio y el manager, todo bien empaquetadito y con un modo adicional online, el de montar tu equipo a lo *Ultimate Team*. Sí, podría haber hablado toda la página de los detallitos gráficos, de que se ven las cámaras en las canastas y que los LED de los marcadores están animados de forma individual, pero oye, es que en tiempos del DLC, del pase de temporada, del venderte el juego a trozos y de sajarte 50 pavos adicionales por comprar coches, en 2K Games han decidido comportarse como en la época de la PlayStation original, algo mucho más importante que los polígonos chachis.

> "La próxima generación va de maximizar el realismo, pero nos preocupa más conseguirlo en el movimiento y las emociones que limitarnos al mero fotorrealismo visual"
>
> ANTON DAWSON VISUAL CONCEPTS



LOS CREADORES DE CONSOLAS

NOS ZAMBULLIMOS EN EL MUNDO DEL DESARROLLO DE CONSOLAS Y CHARLAMOS CON LAS FIGURAS CLAVE QUE LAS HICIERON REALIDAD

Para cuando este número haya llegado a los quioscos, apenas quedarán unos pocos días para que PlayStation 4 y Xbox One estén a la venta. Y hace casi ocho años que Xbox 360 dio comienzo a la séptima generación de videoconsolas y desde entonces el medio no ha parado de sorprender. Aunque los videojuegos son y serán siempre el motivo por el que una consola triunfa, ¿cómo es el proceso creativo que hay detrás de la creación de su hardware? Hemos hablado con varios creadores de consolas para saberlo.

"Empecé a trabajar en Microsoft en 1984, como ingeniero eléctrico del grupo de ratones", rememora Todd Holmdahl, uno de los desarrolladores jefe en el apartado de hardware de Xbox, Xbox 360 y Xbox One. "Ayudé a lanzar la primera rueda de ratón como parte de este equipo y luego fui el jefe del grupo. En 1999, lanzamos el primer ratón óptico bajo mi liderazgo y poco después empecé a trabajar en Xbox, donde lideré su grupo de hardware desde 1999 hasta 2013. También he trabajado en Kinect y en otros tantos proyectos entre medias".

Hablar de la carrera de Holmdahl nos hace pensar en por qué Xbox nunca tuvo un ratón como periférico, pero preferimos no cambiar de tema, así que le preguntamos sobre qué mezcla de visiones creativas y corporativas dio forma a Xbox. "Para construir un producto hay que saber qué experiencias quiere la gente y qué modelo de negocio nos permite financiar el proyecto de desarrollo. Para que Xbox fuera un éxito, necesitábamos la presencia de muchos elementos, desde el buen hardware hasta un amplio número de desarrolladores de juegos. En mi carrera, éste fue probablemente el producto con mejor integración de todas esas partes que he visto. El modelo de negocio además era nuevo. La idea de hacer menos dinero con la venta de hardware pero compensarlo con la venta de suscripciones a Live era y ha sido muy buena", concluye Holmdahl.



Otra persona que vio la evolución de Xbox desde un prototipo montado por cuatro ingenieros de DirectX es el anterior vicepresidente de la división de juegos, Ed Fries. "Su concepto nació de las gentes de DirectX. Cuando me lo mostraron, era un PC con Windows que pretendía ser una consola. Yo ya llevaba un tiempo pensando en cómo expandirnos por el negocio de las consolas, , pero este prototipo nos mostró un camino muy claro y firme para poder ser una compañía de ordenadores y de videoconsolas".

Incluso con el apoyo de Fries y el trabajo puesto en el prototipo, asegurar que el proyecto recibiera luz verde no fue fácil. "En cuanto tuvimos el permiso inicial, nos pasamos un año entero viendo cómo ejecutarlo bien. Todo culminó en una reunión con Bill Gates y Steve Ballmer para pactar la financiación. Denominamos a la reunión La masacre del día de San Valentín porque fue una »

■ Arriba: La PlayStation 2 sigue siendo la única plataforma que ha vendido, ella solita, mil millones de consolas. Ahí es nada.

reunión dura y porque tuvo lugar en el susodicho día. Y, siendo el día que era, todos recibimos riñas airadas de nuestras parejas al llegar a casa", recuerda Fries.

Si tenemos en cuenta el dominio de Sony por aquella época, solo un megalodón como Microsoft podría haber pensado en hacerles la competencia. Cuando llegaron a la segunda batalla de esta guerra, la gente implicada en el desarrollo de la siguiente consola había aumentado mucho. "La Xbox original se construyó entre 15 ingenieros de la empresa y mucha ayuda de terceros", confiesa Holmdahl. "Con el diseño de la 360, quisimos todo el control posible sobre nuestro destino. Teníamos a más de 150 ingenieros y una relación muy estrecha con los equipos de desarrollo de chips. Tu diseño y los costes de tu estructura superior empiezan por el silicio y lo que haces con él. El silicio determina tu rendimiento, tu perfil térmico, tu tamaño y los costes".

La actual generación ha visto varias revisiones de hardware por una razón. "Gracias a la amplia experiencia con los chips, hemos podido garantizar que todos los transistores ofrezcan una experiencia de consola idónea", sigue Holmdahl. "El otro gran beneficio es poder controlar los costes mucho más y ofrecer productos más baratos al usuario si lo comparamos con la generación anterior. Hemos podido emplear un montón del dinero ganado para reducir los chips de los 90nm con los que empezamos a los 32 al final del ciclo de vida".

Toda la charla con Holmdahl confirma que el desarrollo de una consola es tan complicado como parece, si no más. Sin embargo, ¿qué tipo de proceso creativo lleva a diseñar la arquitectura concreta de la misma? Comprender exactamente cómo funciona este proceso exige un conocimiento amplio en ingeniería de hardware, y nosotros no tenemos espacio suficiente para explicarlo todo. Aún así, Holmdahl pudo contarnos las diferentes etapas que se suceden en el ciclo de desarrollo sin meterse muy de cabeza en terminología demasiado técnica. Y se lo agradecemos mucho.

"Existen cinco variables a considerar", comienza diciendo Holmdahl, "que son rendimiento, tamaño, costes, ruido y fiabilidad. Están todas interrelacionadas y son la clave del éxito comercial. Trabajamos en todas ellas y buscamos los puntos fuertes que consoliden el mejor producto. Empezamos siempre por una idea de negocio que permita definir las especificaciones brutas del producto. Luego elaboramos una arquitectura que nos asegura que llegaremos a las características pensadas. Tras ello, diseñamos y montamos varios prototipos hasta que conseguimos una versión final". Y tras todo esto, se envía a las fábricas para producir millones de réplicas.

Con casi 80 millones de 360 vendidas por todo el globo, está claro que Microsoft tocó la tecla adecuada, aunque también dicen que han aprendido mucho en el proceso. "Hemos aprendido varias lecciones", Holmdahl reitera. "Hemos contratado a un montón de gente para prepararnos para Xbox One, hemos creado una nueva forma de desarrollar entre mi equipo y yo y lo hemos hecho desde nuevos cimientos para poder estar seguros de que controlamos todas las variables; hemos podido trabajar en estrategias clave desde bien temprano y refinarlas; y hemos mantenido una relación muy estrecha con el equipo de software para que no hubiera sorpresas para ninguna de las partes. Lo percibimos como si nos hubiéramos vuelto más listos con cada consola".

Comprender el acercamiento de Microsoft al desarrollo de consolas no es fácil, pero comparado con las diferencias de cultura general y laboral que separan a las compañías occidentales de las costumbres de Sony, Sega y Nintendo, es como quitar un caramelo a un niño.

Abajo: Se conocen mínimo seis variaciones de la 3DO Integrative Multiplayer. Inconformistas.

EL TAMAÑO IMPORTA

En un Iwata Asks con Ko Shiota, jefe de desarrollo de producto en el departamento de investigación y desarrollo de Nintendo, expuso algunas cosas muy curiosas sobre el poco ortodoxo desarrollo de Wii



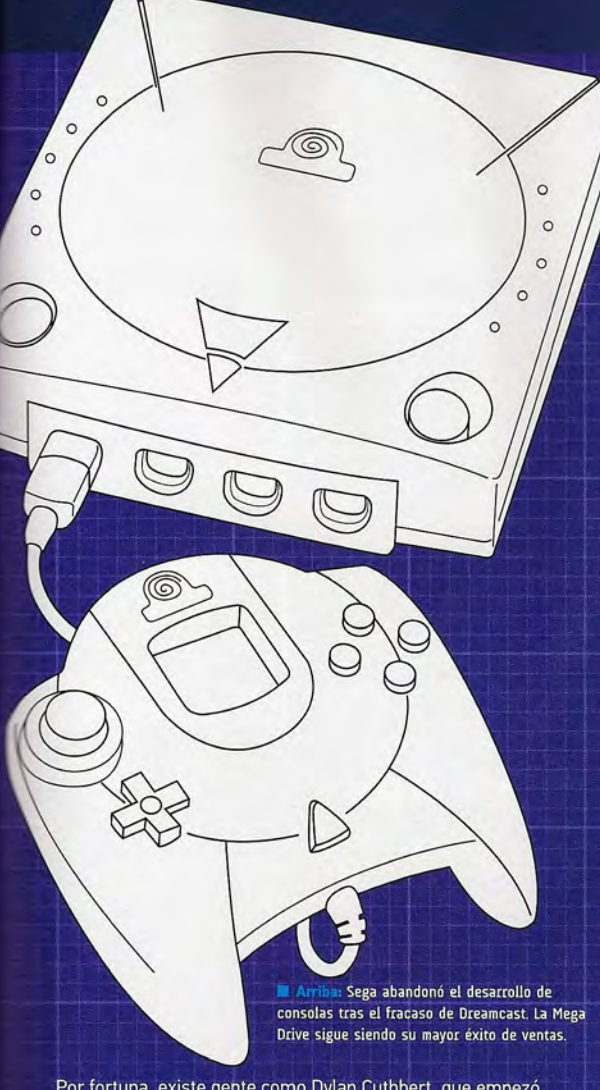
Lo primero, ¿puedes decirnos brevemente en qué has estado trabajando?
Bueno, me encargaba del desarrollo de los semiconductores de Wii. Nintendo no los fabrica en sí, pero trabajé en su creación con nuestros socios.

¿Qué es lo que teníais en mente durante la fase inicial de desarrollo y cómo terminaron saliendo las cosas después?
Corríamos el riesgo de simplificarlo todo demasiado. Quiero creer que la tecnología en la que se basan todos los semiconductores es muy parecida. Por otro lado, cómo estas tecnologías tan fundamentales se aplican a los dispositivos depende de cada uno de ellos. Así que, aunque estábamos empleando materiales de tecnología puntera, su funcionamiento no variaba demasiado de nuestras expectativas. Otra cosa es que los empleáramos para tareas que al final fueron muy diferentes.

¿Podría ser algo más específico?
Normalmente, cuando decides usar una nueva tecnología de semiconductores, lo haces solo con la intención de añadir más potencia brutal y más recursos. En el caso de la CPU, intentas aumentar su velocidad de procesado, lo que en teoría hace que aumente más el consumo de electricidad, el calor y su tamaño. Los conductores más sofisticados buscan reducir estos efectos secundarios.

Es posible utilizar tecnología punta para realizar este tipo de mejora, pero también puedes elegir utilizarla de otra manera, como haciendo chips más pequeños y eficientes. Hemos empleado la tecnología de este modo porque queríamos minimizar el consumo de Wii. Si el chip es más pequeño, la consola será también más pequeña y atractiva.

Con un chip como el que tenemos y un consumo reducido, la consola puede estar encendida 24 horas tranquilamente y será más duradera. A esto me refería, entre otras cosas, cuando decía que Wii emplea tecnología punta de una forma totalmente diferente a la que se emplea en otros dispositivos de uso diario. Fue una decisión adecuada aunque arriesgada.



Arriba: Sega abandonó el desarrollo de consolas tras el fracaso de Dreamcast. La Mega Drive sigue siendo su mayor éxito de ventas.

Por fortuna, existe gente como Dylan Cuthbert, que empezó su carrera en Argonaut Games en 1989 y trabajó más de tres años en Nintendo Japón para después fundar Q-Games (el estudio que hace los *PixelJunk*) en 2001. Y por si eso no fuera suficientemente impresionante, encontró tiempo para trabajar para Sony en ambas esquinas del mundo.

"Empecé en Sony Computer Entertainment America en 1996 antes de mudarme a Sony Computer Entertainment Japan en el 98", recuerda Cuthbert. "En los EEUU, no estuve implicado para nada en la PlayStation 2, pero había viajado más de una vez a Tokyo para hablar sobre la tecnología de PlayStation 1 y conocía a bastante gente por allí, lo que ayudó a mi transición. Shu [Yoshida] fue fundamental para que consiguiera mi puesto y pudiera trabajar en lo que siempre había soñado, es decir, jugar y desarrollar hardware antes de su lanzamiento". Tan pronto como Cuthbert llegó a Japón, se sumergió en el desarrollo temprano de PlayStation 2.

En esta etapa que pasó trabajando en SCEJ pudo hacerlo en el prototipo preliminar de PS2. "Al principio, era una gran caja verde con una GPU. Teníamos que fingir que estábamos programando para el Emotion Engine cuando, en realidad, lo hacíamos en un PC y creando listas de comandos a 60 frames (lo que son varios cientos de megabytes de datos). Enviábamos toda esta información a la caja verde y esta lo ejecutaba en un bucle sin

"EN SCEA, QUIENES LLEVABAN EL COTARRO ERAN MARKETING, DISTRIBUCIÓN Y VENTAS; PARECÍA UNA EMPRESA SIN ALMA CUANDO ESTUVE TRABAJANDO ALLÍ, Y ESO NO SE ARREGLA FÁCILMENTE"



Arriba: Microsoft quiere meter un Kinect en cada casa, pero al final depende del desarrollador darle un uso intensivo. Y menos mal.



Arriba: La PlayStation 4 es claramente más potente, pero eso nunca ha decidido quién gana. Costar 100 euros menos quizá sí lo haga.

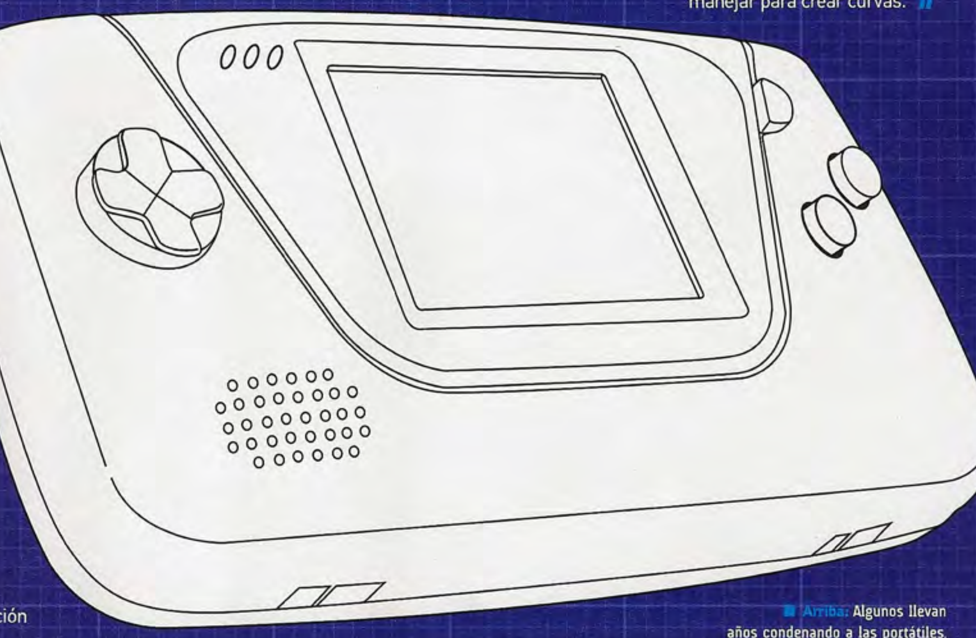
interacción. Nos ayudó a desarrollar las primeras matemáticas de la consola pero no podíamos crear juegos a este punto. Por no haber, no había ni mando".

Holmdahl y Fries han dejado claro que Xbox nació de una chispa de creatividad antes de que la empresa la llevara a cabo. Después de todo, no tiene sentido hacer una consola que no va a vender a lo bestia. Pero tal como Cuthbert describe su experiencia en SCEJ, no hubo ninguna reunión en el día de los enamorados. "No sentíamos ninguna presión de la empresa", confiesa Cuthbert. "En SCEA, quienes llevaban el cotarro eran marketing, distribución y ventas, parecía una empresa sin alma cuando estuve trabajando allí, y eso no se arregla fácilmente".

La PlayStation 2 no fue la consola más potente de su generación, pero eso no impidió que fuera la consola más vendida de todos los tiempos, un récord que, pese a la capacidad de Nintendo DS, aún ostenta. Las razones tras semejante poderío son numerosas, pero una de las más notables es la excelente cantidad y a veces rompedora calidad de los juegos de la sucesora de PSX, y tal como Cuthbert nos siguió hablando de los detalles del nacimiento de PS2, parece que asegurar un hardware duradero era solo la mitad del desafío.

"Nos manchamos las manos rápidamente y usamos la arquitectura de maneras que los ingenieros no tenían pensadas", dice Cuthbert. "Los experimentos de Mark Cerny llevaron al motor que se empleó en *Jak And Daxter* y *Ratchet & Clank*, mientras que los míos sirvieron para la demo de los patos y la optimización de físicas para herramientas de desarrollo. Las físicas podían emplearse en paralelo con el chip MIPS, pero no había forma sencilla de hacerlo sin escribir un código de ensamblaje, de modo que añadí soporte al compilador, algo que demostró ser bastante popular entre estudios occidentales".

La demo de los patos de Cuthbert sirvió para demostrar las capacidades de PlayStation 2 en el Tokyo Game Show de 1999 y en el E3 del 2000. También sirvió para mostrar la integración de disciplinas que Holmdahl había descrito como cruciales. "Mi desafío era hacer algo con superficies curvadas porque [Ken] Kutaragi se había emperrado en disimular los polígonos", explica Cuthbert. "Empecé a examinar las matemáticas y me di cuenta rápidamente de que la nurbs (la representación de curvas) eran muy complicadas de diseñar, más aún de implementar. Para arreglar esto, creamos burbs". Son más fáciles de hacer y manejar para crear curvas. »



Arriba: Algunos llevan años condenando a las portátiles, pero 3DS vende de maravilla...



Sin este punto de creatividad a la hora de programar en las primeras etapas de vida de la consola, PS2 podría no haber sido lo que fue. Solo hay que echar un vistazo a los juegos de su lanzamiento y a los que vimos dos años después, cuando se empezó a experimentar con el código. Así que del mismo modo que diseñadores y arquitectura son responsables de hacer una nueva consola, el talento de los programadores como Cuthbert es imprescindible para lucirla como se merece.

La acertada combinación de personas con talento es una clave del éxito, pero aún así necesitas un buen colchón económico y un poco de suerte para hacerte hueco en el mercado. Esto es algo que el antiguo director de estrategias y marketing de Apple y fundador de EA, Trip Hawkins, sabe muy bien, pues cuando fundó la 3DO Company en 1991 como asociación de EA, Matsushita y TimeWarner, puso en movimiento un ciclo de desarrollo que llevaría a uno de los mayores fracasos en la historia de la creación de videoconsolas.

"Quería que los juegos, el hardware y Hollywood fueran los líderes desde el principio", explica Hawkins cuando se le pregunta sobre los optimistas orígenes de la 3DO Interactive Multiplayer. "El acuerdo nos costó años. Lleva mucho tiempo desarrollar una estrategia y crear confianza [...] Tenía ciertas metas de diseño al principio y luego llegó Dave Needle junto con Robert J. Mical, que pensaban parecido y ya habían empezado a trabajar en un nuevo sistema que se alineaba con esas metas. Entonces combinamos ese trabajo de I+D con las claves de negocio y la estrategia, así como en la licencia de modelos".

Del mismo modo que Xbox y PlayStation 2, la 3DO no empezó siendo lo que luego fue. "El primer sistema era una caja llena de cables enormes del tamaño de una casa de perro y solo Dave Needle era capaz de hacerla funcionar como era necesario", comenta Hawkins. "Por entonces, era lo que tenías que hacer para conseguir un prototipo de un chip con un nuevo diseño.

"NO LO HABRÍA HECHO DE SABER QUE LA PLAYSTATION ESTABA DE CAMINO"

Creamos lo que había en la caja pensando en la electrónica, en el software del sistema y en sus herramientas. Cada propietario de una licencia emplearía nuestros estándares y especificaciones, pero podrían montar su propio circuito y elegir sus propias marcas para el lector de CDs". Incluso tenían libertad creativa para diseñar la carcasa de la consola.

Intentar sacar beneficios de cada consola vendida es una idea de negocio demasiado alocada, pero eso no significa que 3DO no tuviera buenas ideas bajo la manga. "La verdad es que construimos prácticamente lo que teníamos en mente", confirma Hawkins. "El diseño conectado en serie era ingenioso y permitía jugar con hasta seis jugadores al *FIFA*. También pensamos en vídeo de alta calidad codificado en MPEG-1, pero la transferencia de datos no era lo suficientemente rápida. Esto requeriría la implementación posterior de DVDs y del códec MPEG-2. También pensamos en un sistema con conexión a Internet y que funcionara como media center para la televisión gracias a la ayuda de TimeWarner y USWest, pero nunca llegó a producirse. Y esto data de antes de que Internet fuera Internet".

Hay elementos del concepto original de 3DO que muestran ideas que emplearían PlayStation 2 o ahora la Xbox One, pero al final la ambición, en este caso, rompió el saco. "No lo habría hecho de haber sabido que la PlayStation estaba de camino y para esas fechas", contesta Hawkins cuando le preguntamos qué habría cambiado si pudiera volver atrás. "Sony hizo un trabajo magnífico en todas las posibles fases de su lanzamiento. Todo lo que yo quería era una mejor plataforma para el desarrollo de juegos de EA, con gráficos en 3D, buen sonido y almacenamiento en CD. Y Sony lo hizo, de modo que 3DO no era necesaria en un primer lugar, incluso si fue el germen de algo de esto".

Puede que 3DO fuera un fracaso, sí, pero refuerza la impresión de que el desarrollo de consolas es de todo menos una ciencia exacta. Puedes tener los últimos avances en computación en una carcasa modernista que si no tienes el apoyo de las empresas detrás para asegurarte que la consola tiene las cosas más importantes que necesita, un montón de gente que la compre y juegue y estudios reputados que hagan juegos para ella sin parar, estás fastidiado. No importa si ha sido diseñada por Tony Stark y lleva dentro a Skynet sin nada de esto. El ciclo vital empieza con el hardware en sí, pero esa es solo la primera fase en un proceso que convierte una caja con chips en un objeto de auténtico deseo.

Izquierda: Ya no se hacen armatostes como los de antes.

Arriba: Hoy es una reliquia, pero la NES fue la consola más dominante de sus tiempos. Con razón, claro.

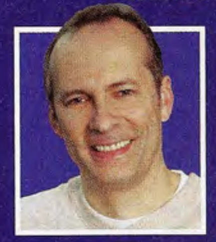
Arriba: Wii U no vende tanto como a Nintendo le gustaría.

Arriba: Los días de '*Sonic vs. Mario*' hace tiempo que pasaron...

Arriba: Aunque no podía competir en ventas con PS2, la Xbox original vendió más juegos de media que ésta. Ay, la piratería...

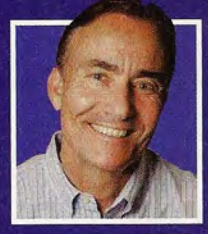
LO HARDCORE

Preguntamos a nuestros entrevistados cuál ha sido su mayor desafío a la hora de desarrollar una consola



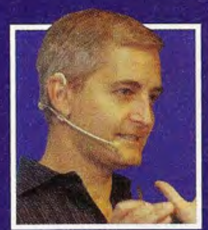
TODD HOLMDAHL

"Mantener todos los problemillas a raya en cuanto surgen. Las vacaciones siempre ocurren en la misma fecha, pero solo hace falta que una de las tiendas meta la pata para arruinar todo el equilibrio. Conseguir que el silicio encaje bien en las consolas también es algo difícil. Mantener una infraestructura ordenada es la clave del éxito en todo esto".



TRIP HAWKINS

"Diseñar y hacer una consola lleva menos tiempo ahora, un año donde antes eran tres. La dificultad real es conseguir cosas rompedores y los mil millones para conseguir unos buenos cimientos, pues al principio nunca hay balances positivos. 3DO nunca tuvo esa clase de dinero detrás, como Sony, que no invirtió mil, sino dos mil millones".



ED FRIES

"Para mi, lo más duro fue intentar conseguir una buena plantilla de juegos a tiempo. Y encontramos a los compañeros perfectos: Bungie y su Halo".





DYLAN CUTHBERT

"Creo que esa es una pregunta que debes hacerle a Mark Cerny. Ciertamente, no envidio lo que tiene que hacer a veces".



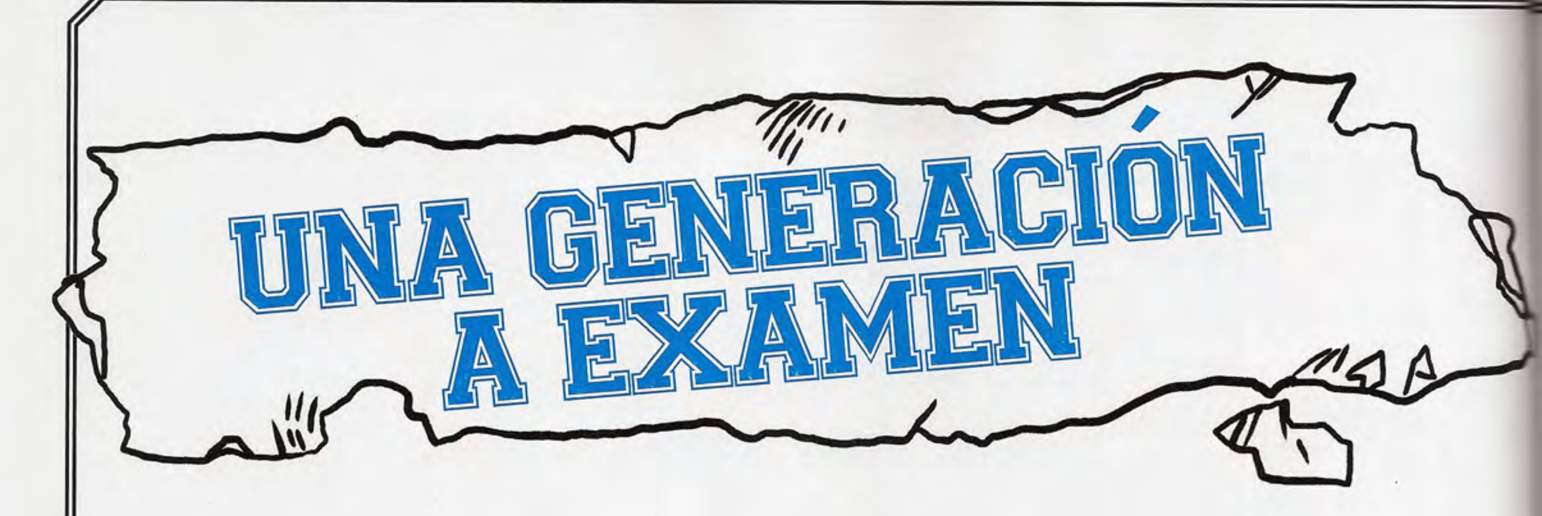
"El hardware puede ser una maravilla pero a nadie le importará si no hacemos juegos asombrosos que lo luzcan por todo lo alto", resume Fries. Es algo que todos consideramos asombrosamente obvio pero que es fácil de olvidar. Dentro de 10 años, PlayStation 4 y Xbox One serán alabadas por la calidad de su videojuegos, no por cuál no corría 1080p al principio. Los creadores de consolas han hecho siempre lo mejor para asegurar que sus máquinas son atractivas para el usuario a la vez que manejables para los desarrolladores, sostenibles en lo económico y tecnológicamente releventes durante los años necesarios. Solo el tiempo nos dirá si los conceptos adoptados por cada una en esta generación triunfarán, tal como lo ha hecho siempre.

Abajo: La ausencia inicial de un *Mario* perjudicó a GameCube.



Abajo: La última consola basada en cartuchos fue la sensacional Nintendo 64.

Arriba: La pelea entre PS3 y 360 no tiene una clara vencedora mundial.



CUANDO LA ERA DE 360, PS3 Y WII LLEGA A SU FIN, ELEGIMOS A LOS GANADORES Y PERDEDORES DE OCHO AÑOS DE AGRESIVO CONFLICTO SIN CUARTEL

ILUSTRACIONES: **KEVIN SCULLY**

Este reportaje evalúa lo que ha sido la pasada generación de consolas, así como su transición a una nueva fase. Nos centraremos en sus mayores logros, sus grandes fracasos y qué nos conviene aprender de cara al futuro tras los últimos ocho años. Tendremos en cuenta la contribución de Microsoft, Nintendo y Sony a la cultura del videojuego, junto a los esfuerzos realizados por sus compañeros de viaje, sin olvidar los eventos que nos han hecho reír, llorar o avergonzarnos.

Hemos condensado un hermoso catálogo de hechos desplegados durante casi una década en seis páginas de análisis informativo, constructivo y crítico que será olvidado flagrantemente, con toda posibilidad, cuando nos sumerjamos en otra generación repleta de sorpresas, decepciones, triunfos, fracasos, ataques de histeria, fanatismo y, cómo no, videojuegos. Pero primero... ¿qué hemos aprendido de los últimos ocho años?

LA MÁS POPULAR

CATÁLOGO DE CRISIS Y ÉXITOS

ÉXITO TARDÍO







LOS LANZAMIENTOS

Un vistazo a cómo Microsoft, Sony y Nintendo rindieron al principio de sus respectivos lanzamientos, cómo promocionaron su hardware y cómo percibió el público los despegues de cada una de las consolas

XBOX 360

■ Un despegue exitoso para esta generación, a pesar del desequilibrio que produjo el exceso de demanda en determinadas regiones europeas, que tuvieron problemas con las primeras unidades. Aún así, este arranque dudoso fue compensado con una excelente campaña navideña, que propició que Microsoft colocara 6 millones de unidades en la región. El catálogo inicial tenía 18 juegos, y Microsoft dio a los ansiosos de la next-gen la posibilidad de catar el futuro con un racimo variado de títulos, de conducción a deportes, pasando por FPSs y RPGs*. A pesar de los rumores de un acabado precipitado en los primeros juegos, la sensación general con la mayoría de esos títulos fue muy positiva.

*En Japón la consola se lanzó con solo siete títulos, una posible causa de que Xbox 360 nunca llegara a encontrar una audiencia devota en la zona oriental

PLAYSTATION 3

■ Llegó a las regiones NTSC casi un año después de que la séptima generación de consolas aterrizara, y el exitoso arranque del modelo de Sony se vio ensombrecido por abundantes retrasos en la región PAL debido a, decían, problemas con los componentes de las unidades de Blu-ray. Cuando la consola acabó de llegar, muchos analistas y consumidores criticaron los precios de Sony, asegurando que el hardware que había puesto en la calle no tenía ese valor de 599 eurazos (a pesar de la inclusión de una unidad de Blu-ray, en lo que hay que reconocer que fue un buen movimiento por parte de Sony).

El catálogo de salida de PlayStation 3 era algo raquítico, con títulos first-party poco atractivos. Sony tuvo un arranque en falso en esta generación, y una mezcla de fallos de logística y pobres decisiones de marketing hicieron que muchos jugadores saltaran de PlayStation a Xbox, al menos al principio de la generación. A pesar de batir records con el lanzamiento en Europa, como siempre, Sony tardaría años en pillar a su rival.

KEN KUTARAGI Y SU 'MÁS HORAS'

■ Ken Kutaragi supervisó el lanzamiento de la PlayStation original, PS2, PS3 y PSP, y solo es recordado por sus apabullantes metidas de pata y frases desafortunadas. ¿La más popular? Cuando para promocionar PS3 declaró: "Queremos que los consumidores se digan a sí mismos 'Voy a echar más horas extra para comprármela'". Y eso que aún no había Twitter.

NINTENDO DS/ PSP

■ Los dos lanzamientos más exitosos de esta generación. Las portátiles de Nintendo y Sony sorprendieron por su popularidad, ya desde el momento en el que se pusieron a la venta. Habiendo tomado a fondo el pulso del mercado (sobre todo en el caso de DS), ambas entendieron a su público. En el caso de PSP, le costó conseguir un catálogo decente, pero acabó teniéndolo. Vaya si acabó teniéndolo.

LA REVOLUCIÓN DE XBOX LIVE

■ Xbox Live dio sus primeros pasos en la era Xbox/PlayStation 2, pero la 360 fue la primera consola diseñada específicamente para aprovechar una conexión de banda ancha. Este cambio de paradigma dio paso a servicios que ahora damos por sentado (juegos descargables, streaming de vídeo, juego online), pero que hace no tantos años eran poco menos que una extravagancia futurista. Kudos para Microsoft.



GRANDES INNOVACIONES

Revisamos las propuestas más innovadoras de la pasada generación, basándonos en lo efectivo de su implantación y su aceptación popular

AUGE Y CAÍDA DE LOS PERIFÉRICOS APARATOSOS

■ La última generación no solo ha demostrado que las compañías estaban dispuestas a invertir cantidades obscenas de dinero en productos mediocres, sino que el público estaba igualmente dispuesto a invertir cientos de euros en juegos sencillos con controladores aparatosos. *Guitar Hero* encabezó esta tendencia con su apetecible mezcla de himnos rockeros y periféricos sencillos de usar, pero la relativa (las guerras de patentes y los plagios entre juegos rítmicos fueron cruentas y sonadas en su momento) originalidad del primer título se vio eclipsada por sagas de juegos que exigían periféricos cada vez más aparatosos. Una fiebre que se desmoronó con el fracaso de *DJ Hero*, un buen juego que, curiosamente, nadie vislumbró que se dirigía a un público de nicho, y por tanto, estaba condenado a estrellarse.

EL "MOTION CONTROL"

■ La gran contribución de Nintendo a la última generación fue el advenimiento de los controles por movimiento y todo lo que estos conllevaron: mecánicas intuitivas y simplistas que acuñaron el término 'jugador casual', una frase hecha que se ha instalado en el vocabulario habitual de la industria. Y aunque intenciones y resultados en el caso de Wii fueron de la mano, e incluso excedieron las expectativas, Sony y Microsoft se empantanaron en réplicas sofisticadas del sencillo sistema de Nintendo, mejorándolo técnicamente, pero quedando muy lejos de replicar el éxito. Más allá de juegos *first-party* y de mayoritariamente horrendos títulos para jugar ebrios y en grupo, Kinect y Move no consiguieron encontrar un lenguaje propio y acabaron cayendo en lo derivativo y mediocre.

¿ALGUIEN EN HOME?

■ Se le dio bombo hasta la saciedad desde mucho antes de su lanzamiento. PlayStation Home prometía un mundo virtual en el que los jugadores podrían socializar antes (o después) de jugar. El resultado: pantallas de carga interminables y una cantidad insólita de personajes haciendo bailar a sus avatares. No benefició al conflictivo arranque de PS3, no.

LLEGAR AL CIELO

■ Uno de los éxitos sorpresa de esta generación. *Skylanders* usaba la llamada tecnología *near-field* para fusionar juguetes clásicos y videojuegos, apelando a los usuarios preadolescentes. El resultado: un nuevo *Pokémon* en el que se fusionaban el coleccionismo con el RPG para todos los públicos, y que daría a Activision no menos de 30 millones de unidades vendidas.

LLEGAN LOS MÓVILES

■ Conforme la tecnología móvil avanzaba, los desarrolladores comenzaron a prestar más atención a móviles y tablets con el fin de crear experiencias accesibles para un público que no estaba del todo interesado en las consolas. El resultado fue una pequeña explosión de creatividad gracias a la tecnología de pantalla táctil, estudios desconocidos catapultados a la fama y un pastel portátil que ya no se reparten solo Sony y Nintendo.

CONSOLAS MULTIMEDIA

■ El hardware comenzó a orientarse a las posibilidades multimedia por encima de un uso exclusivamente lúdico. Televisión por streaming, descarga de audio y vídeo y el mundo de las apps convirtieron las consolas en cacharros multifuncionales que quieren... acabar con el resto de los cacharros del salón.

CÓMO EVOLUCIONARON

Repasamos cómo se desenvolvieron cada una de las consolas a lo largo de todo el ciclo de esta generación, y cómo calaron esas contribuciones en el devenir de la industria

WII REINA DENTRO DEL JUEGO CASUAL

■ Uno de los grandes logros de esta generación ha sido el conseguir ampliar espectacularmente la masa de jugadores con la conquista casual. El fenómeno se aceleró con el lanzamiento de Wii, una consola accesible para todo tipo de público y orientada al juego en familia... es decir, el éxito sorpresa de estos últimos ocho años.

No ha habido demasiados juegos hardcore para Wii. Por ejemplo, Metroid: Other M, tuvo buenas críticas pero no vendió demasiado, mientras que títulos casuales con menos calado crítico arrasaron en las listas de éxitos.

SONY CAMBIA SU SUERTE A BASE DE EXCLUSIVAS

■ Después de unos comienzos algo renqueantes, la fortuna de Playstation 3 cambia con el lanzamiento de *Uncharted 2.* Marcó el inicio del dominio de Sony en el ámbito de las exclusivas, con Naughty Dog, Quantic Dream, Studio Santa Monica y muchos otros trasteando con el hardware nipón. El desplazamiento del reinado de Microsoft permitió a Sony redoblar sus esfuerzos al llegar a acuerdos de exclusividad con distintos estudios y productoras.

LA LLEGADA DE LAS MEGAFRANQUICIAS

■ Esta generación ha presenciado el ascenso meteórico de *Assassin's Creed, Battlefield, Call of Duty* y *Guitar Hero,* entre otros. El concepto de mega-franquicia nació en los últimos años, y con él los justamente criticados de la entrega anual, el spin-off perezosos y la ausencia de ideas. La mega-franquicia no existiría, por muy estupendos que nos pongamos, si no hubiera un público que las compra, pero eso no es excusa para que las compañías pongan en marcha la máquina de chorizos y se duerman en los laureles, agotando series que en su inicio brillaban por su originalidad, como *Guitar Hero* o *Tony Hawk,* y que carecen de la resistencia de *Call Of Duty, Assassin's Creed* o *Battlefield,* capaces de soportar carros, carretas, y todas las EAs, Ubis y Activisions que se les pongan por delante.



● La plataforma Xbox Live de Microsoft ha hecho hueco a algunos de los mejores indies descargables de la generación, como *Minecraft.*

LOS VIDEOJUEGOS DERROTAN AL CINE

■ Con el reciente *GTA V* batiendo un nuevo record (llegar a mil millones de dólares en ventas más rápido que cualquier otro producto de ocio), la industria ha demostrado que es complicado derrotarla en el terreno de la rentabilidad. La explosión del free-to-play ha dado a los estudios la posibilidad de extraer aún más beneficio de sus juegos, y en su momento de mayor rentabilidad, los MMOs de mayor éxito ingresaban millones cada mes. No fue ninguna sorpresa que la industria sobrepasara a la del cine como gigante del ocio, con las entregas anuales de *Call Of Duty* ingresando más dinero que *Avatar.* Que tampoco es para presumir como foreros, pero el dato está ahí para quien lo quiera conocer.

EXPLOSIÓN INDIE

■ Entrando en tromba en el mundo de las consolas, y ayudados por películas de culto como *Indie Game: The Movie,* los desarrolladores indies se han convertido en las estrellas de rock de esta generación: Mike Bithell, Edmund McMillen y Phil Fish son solo algunos de los que se habla sin parar gracias a lo innovador de sus proyectos. Pero no todo ha sido un lecho de rosas: ha habido problemas con Microsoft a causa de sus políticas restrictivas, aunque tanto Xbox Indie Games como PSN han acabado ofreciendo una amplia oferta de títulos independientes a los jugadores, que han preparado la vibración positiva hacia lo indie que se respira ahora. »

La mega-franquicia nació en esta generación, y con ella llegaron los criticados conceptos de entrega anual y spin-off perezoso

POLÉMICAS Y CONTROVERSIAS

Cómo respondieron desarrolladores, compañías y jugadores a los conflictos que se fueron presentando en esta generación. A continuación, algo de crítica constructiva. Y de la otra

JACK THOMPSON Y GRAND THEFT AUTO

■ "El ataque a la infancia más grave que ha sufrido este país desde la polio," declaró el abogado de Florida Jack Thompson acerca de *Grand Theft Auto IV.* Thompson fue deshabilitado en 2008. "Perder una licencia es un precio muy pequeño a pagar a cambio de plantarse frente a esta maldad," declaró a Gamezone este año acerca de *GrandTheft Auto V.*

LA ERA DE LAS REDES SOCIALES

■ La relación entre desarrolladores y jugadores se ha visto drásticamente alterada durante este último ciclo de hardware. Aún hoy es complicado determinar si el resultado es positivo: Bioware accedió a cambiar el final de *Mass Effect 3* a petición de los fans, en lo que ha sido la falta de integridad creativa o, para entendernos, la bajada de pantalones más loca de esta generación. Mientras los jugadores más vocingleros sigan pidiendo explicaciones por todo, el proceso creativo estará comprometido.

¿Sabe el jugador lo que es bueno? Los fans no siempre tienen la razón.

LA MUERTE DE LAS EXCLUSIVAS THIRD-PARTY

■ Parece que, durante los últimos años, el fenómeno de las exclusivas third-party se han detenido. Los días de franquicias como *Ridge Racer, Final Fantasy* o *Metal Gear Solid* debutando en una sola plataforma son cada vez más raros, sin duda debido al aumento de los costes de desarrollo y a un mercado cada vez más fraccionado. Es discutible si, de cara al consumidor, es un fenómeno positivo: por una parte, proporciona mayor variedad, y obliga a los desarrolladores first-party a espabilar; por otra, hace que haya muy pocas diferencias entre consolas. A causa de los cada vez más populares DLC exclusivos, no parece posible que los grandes estudios vuelvan a jurar lealtad a un solo fabricante. La última gran exclusiva de esta generación fue *Metal Gear Solid 4,* y los rumores de una aparición en Xbox 360 duraron años. Nunca llegó a hacerlo, pero el lanzamiento de *Metal Gear Rising* para 360, puede considerarse un claro signo de los tiempos.



● Aunque sus secuelas mejoraron, *Assassin's Creed* fue una de las grandes decepciones de esta generación.



DESARROLLOS: ALGUNOS ERRORES

Algunas ideas de esta generación no funcionaron, tanto si hablamos desde la perspectiva del negocio como si nos referimos a los juegos en sí. Aquí unos ejemplos...

LOS ALTIBAJOS DE LOS DLCS

■ Hemos visto cómo el contenido descargable se transformaba de un bonus ocasional en una necesidad a ojos de las compañías, con juegos triple-A chorreando contenido a posteriori para mantener el interés de los jugadores después de que el título aterrizara en las tiendas. Packs con mapas, misiones extra y nuevos personajes se han recibido, en general, de forma positiva, a pesar de los primeros intentos de aprovecharse del fenómeno descargable (lo que se ha conocido como 'Armaduras para caballo' por razones obvias), con packs de poco contenido (a menudo presente ya en el disco original) por un precio exagerado. En general, las compañías han reaccionado a estas impresiones negativas, y la calidad actual de los DLC es más que aceptable.

CIERRE DE ESTUDIOS Y COMPAÑÍAS

■ El turbulento clima económico que vivimos ha tenido duras consecuencias en la industria. Tanto compañías como desarrolladores se han visto obligados a cerrar, en muchos casos debido al aumento de los costes de desarrollo y la feroz competencia. Bizarre Creations, Hudson Entertainment, Eurocom y THQ han sido algunas de las bajas de la última década, debidas a decisiones de negocio desafortunadas o fracasos de ventas. ¿A qué nos lleva esto? Pues a que parece que la muralla que separa la producción independiente de los blockbusters millonarios parece más alta e insalvable que nunca.

Pase lo que pase ahora, la estabilidad es importante.

EL FREE-TO-PLAY

■ El free-to-play se ha convertido en uno de los pilares del medio de los últimos años, con microtransacciones y mecánicas basadas en menús a medio bloquear no solo en dispositivos móviles, sino en la práctica totalidad del género MMO. Los desarrolladores han experimentado con el concepto y a estas alturas parece estar más o menos claro qué está dispuesto a pagar el público y qué quiere a cambio. Los casos de éxito son bien conocidos: hitos de lo social como *Farmville* o *Candy Crush Saga* son ejemplos de cómo el modelo puede ser divertido y rentable. Aún así, los desarrolladores deberían llevar cuidado si quieren seguir intentando colar contenidos de pago bajo aspecto de gratuidad. Ahora, el concepto llega a las consolas domésticas. ¿Seguirá arrasando el FTP en el salón?

¿QUÉ LE PASÓ A XBOX EN JAPÓN?

■ Microsoft lo hizo mal al llegar a Japón: pactó con el desarrollador local Mistwalker, pero sus esfuerzos nunca tuvieron recompensa. Quizás fue por el pobre lanzamiento de 360 en la región, o por problemas de marketing. *Blue Dragon* y *Lost Odyssey*, de Mistwalker, fueron recibidos muy positivamente, pero no fue suficiente para alejar a los japoneses de los cantos de sirena de PS3.

ASSASSIN'S CREED ACABÓ TRIUNFANDO, PERO NO EMPEZÓ BIEN

■ Combates con un solo botón, cinemáticas sin vida y una mecánica de juego asombrosamente repetitiva e inapropiada para un juego de mundo abierto. Es increíble que *Assassin's Creed* cosechara tantas buenas críticas. Nos alegramos de que la franquicia supiera madurar, pero hay misiones del primero que... que... NEVER FORGET.

GALARDONES

Los últimos ocho años han exhibido algunas muestras de diseño de videojuegos francamente inspiradas, acompañadas de ideas geniales y decisiones industriales positivas. Con todos ustedes, los mayores logros

☑ MEJOR DESARROLLADOR: Bethesda, por la consistencia de su visión y la gran calidad de sus productos.

☑ MEJOR COMPAÑÍA: Rockstar, que ha colaborado con distintos desarrolladores, y ha conservado su ojo para contar historias imborrables.

☑ MEJOR CONSOLA: Xbox 360. Microsoft innovó en materia de usabilidad, desplegó un impresionante catálogo de exclusivas y evolucionó positivamente con los años.

PARA MEJORAR

No todo ha sido bueno en la pasada generación: desastres de marketing, fallos de hardware, juegos tan divertidos como un accidente de tren mercancías... aquí tenéis algunos de estos dramas, como esperanza de que sirva de aviso para caminantes en esta generación:

☑ PEOR CONSOLA: Nintendo Wii. La falta de apoyo por parte de las third-parties, y la avalancha de subproductos sepultaron sus logros técnicos.

☑ MODA MÁS LAMENTABLE: Juegos musicales. Costosos y de mecánica agotada en las primeras entregas. Nos gustó un rato, pero buf.

☑ PEOR JUEGO: *Sonic the Hedgehog* (2006), un ejemplo perfecto de espectacular traición al pasado con la alta tecnología como excusa.

CONCLUSIONES

Una buena generación a pesar de problemas notables (problemáticos lanzamientos, DLCs titubeantes, sistemas de control que daban ganas de llorar), pero que ha tenido sus indiscutibles puntos positivos. Innovadora en sus mejores momentos, repetitiva en los peores, quizás ha sido un buen punto de partida para lo que está por venir. Ah, toda la idea de los pases online baja un punto la nota.

NOTA 7/10

SÉPTIMA GENERACIÓN
CLASE DE GRADUACIÓN 2013

JOHN 117 RÉCORD SIN CAMBIARSE DE ARMADURA

SACKBOY EL MÁS FIBROSO

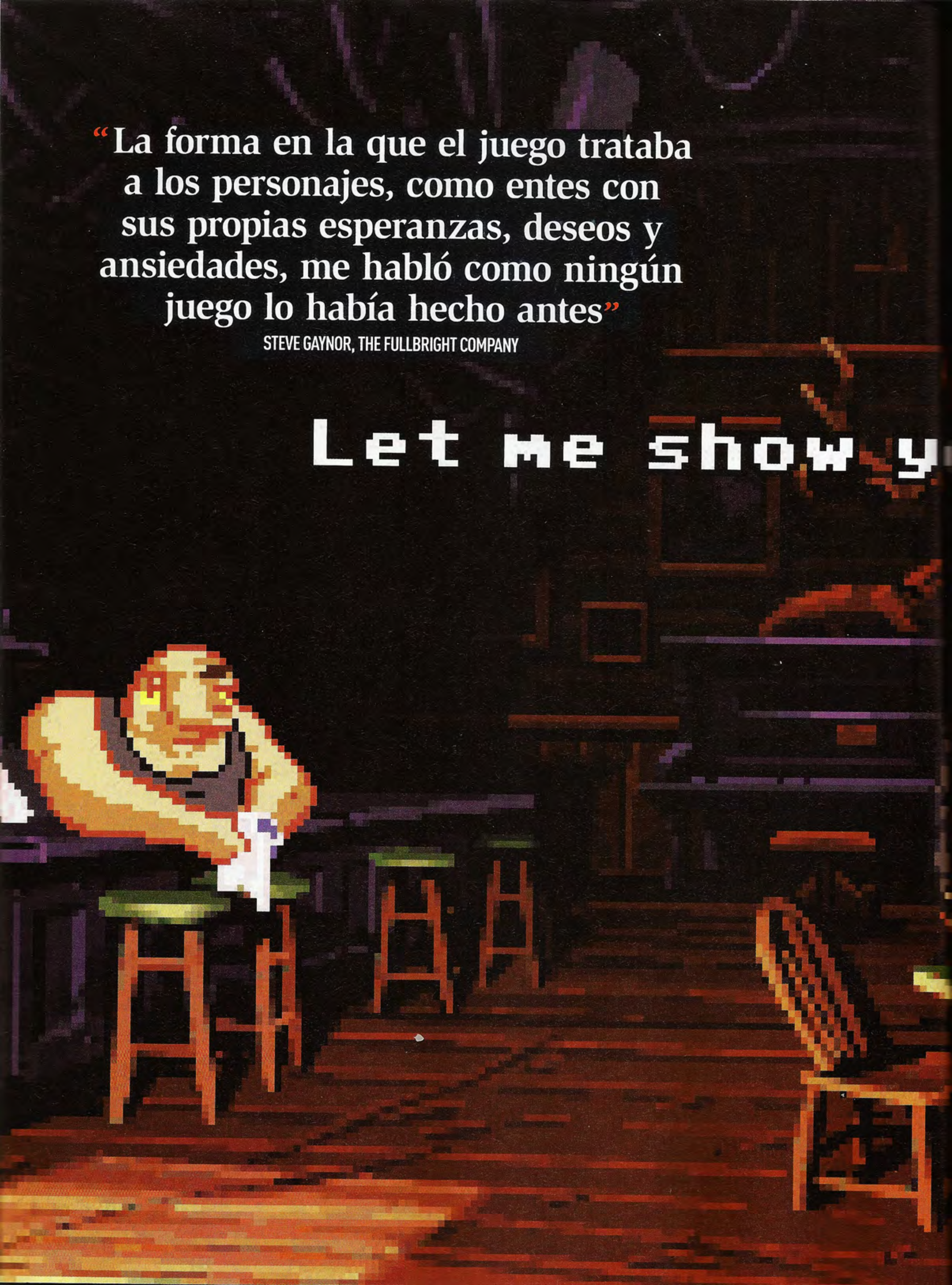
MARIO JAMÁS SERÁ FONTANERO

CLEMENTINE LA MÁS TRISTE

KID LAS MUERTES MÁS HORRIBLES

"La forma en la que el juego trataba a los personajes, como entes con sus propias esperanzas, deseos y ansiedades, me habló como ningún juego lo había hecho antes"

STEVE GAYNOR, THE FULLBRIGHT COMPANY





POR QUÉ ♥...

Full Throttle

STEVE GAYNOR, COFUNDADOR DE THE FULLBRIGHT COMPANY

“*Me encantaban las aventuras de Lucasarts como* Monkey Island, Day Of The Tentacle *o* Sam & Max. *Eran divertidas, mordaces, inteligentes y payasas. Entonces llegó* Full Throttle, *que también era divertida, mordaz e inteligente, pero cambió las payasadas por una melancolía y una honestidad muy particulares. El núcleo de la experiencia jugable estaba construido alrededor de tres personajes (Ben, el protagonista, Maureen y Malcolm Corley) y sus complicadas relaciones entre sí, en constante evolución. La forma como los trataba el juego, como entes con sus propias esperanzas, deseos y ansiedades, me habló de una forma que ningún otro juego había logrado con anterioridad, y que aún es raro de encontrar en un videojuego. El final de* Full Throttle *sigue siendo para mí el mejor que he visto.* Full Throttle *es una de las mayores historias de amor contadas en un videojuego.*”

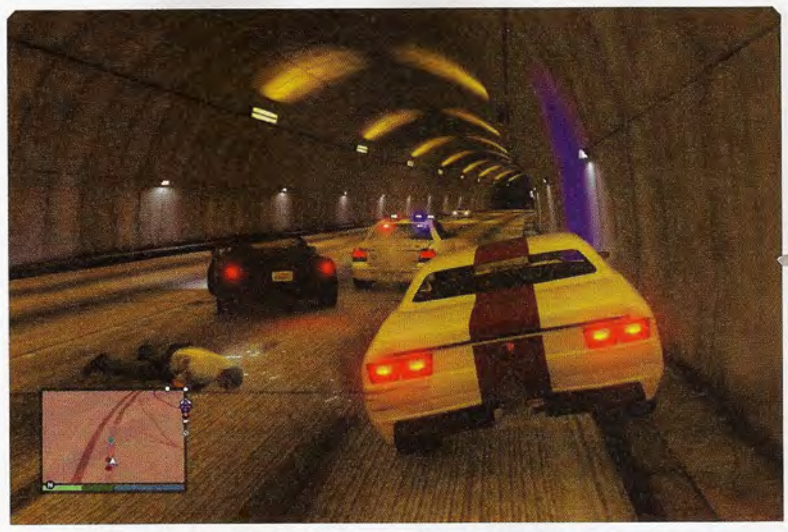
GTA ONLINE: ROCKSTAR Y SU MMO

Aunque lo tratamos en el análisis de GTA V del mes pasado, creemos que merece más espacio porque es imposible soltar un GTA en el que tus amigos haciendo el loco son tus aliados en las misiones

Si vemos *GTA V* como un inmenso yang, no nos cabe la menor duda de que su ying es igual de grande y de impresionante, porque no nos esperábamos que *GTA Online* fuese a ser tan divertido. Rockstar avisó de que el juego no iba a funcionar como era debido al principio, pero ahora va sobre ruedas y hasta van a darnos pasta (virtual) por las molestias.

Los primeros días desde su activación fueron problemáticos porque todo el mundo intentó meterse en masa y porque, bueno, Internet es lo que es. Era difícil empezar una misión sin que algo terminara yéndose al garete y algunos usuarios perdieron la partida guardada, pero esto fue hace semanas puesto que mientras escribimos estas líneas, todo ha sido solucionado y el comportamiento del simulador se ha estabilizado y no ha vuelto a fallar. Imaginamos que han tenido que ser unas semanas infernales en el estudio, pero que por fortuna se han visto bien recompensadas. *GTA Online* es una maravilla ahora que funciona, es una mezcla de retoques interesantes, locura contenida y estructura medida. Todo comienza, claro, con la creación de un personaje.





Cuando hay muchos jugadores en la partida, el tráfico se resiente, pero se lo perdonamos.

A diferencia de la mayoría de editores de personaje, *GTA Online* no te pone a ajustar la altura de las cejas o el ancho de la nariz: te hace elegir las caras de tus padres y abuelos. Una vez los has escogido, el juego te asigna una cara. Es muy extraño, sí, pero siempre da como resultado personajes creíbles y es posible hacer que se parezcan a uno mismo. Hecho esto, tu nueva vida como alimaña de LS comienza en el aeropuerto, donde el tonto de Lamar te recoge y te introduce en algunas mecánicas.

Lo siguiente es un extraño tutorial donde aprendemos junto con otra gente lo que se puede hacer en el juego, y viene bien, pues introduce un concepto importante: el de la propiedad de tu coche. Hecho esto, Los Santos es tuyo para recorrer junto con otros quince majaretas que no dudarán en ponerte las cosas difíciles y robarte.

Sin embargo, es posible que lo primero que notes es que todo está demasiado vacío. El tráfico y los peatones no abundan como en la campaña, pero es un sacrificio necesario si se quieren introducir 16 jugadores que puedan hacer de todo a la vez. Lo siguiente que notarás es lo inexplicablemente pobre que eres. El dinero mueve este mundo y sin él solo eres otro PNJ esperando a ser matado. El minimapa muestra siempre los jugadores más cercanos, algo que no viene mal para saber quién puede matarte si te despistas.

"Estás en una versión de Los Santos, con 15 jugadores más mucha gente que matar"

O a quien puedes matar tú, claro. Es normal querer matar al prójimo por puro placer, aunque si eres tú quien muere y no ingresas tu dinero en el banco lo irás perdiendo gradualmente. Pero cuando uno decide ir en grupo con otros criminales es cuando empieza la diversión real. Si vas con gente puedes decidir si repartes lo robado o no. Evidentemente, no compartir puede llevar a la ruptura de la alianza vía balazo. Pero de nuevo: matar por matar es divertido, así que mejor hazlo tú primero.

Las primeras horas en Los Santos transcurren entre atraco y atraco, escapando de la policía, comprando cada vez mejores armas y buscando tu coche perdido por el mundo. Es posible vender coches que robes por un poco de dinero (os aconsejamos vender SUVs, que te los pagan a 9000 pavos), pero seguramente prefieras ganar dinero con partidas a muerte y carreras. Todo contribuye a tu reputación, que se mide en RPs, que hacen que subas de nivel. A más rango, más acceso a personajes secundarios que te encarguen misiones. La mayoría de éstas se pueden hacer en compañía, y ciertamente



Si ganas puedes hacer celebraciones de mal gusto para pitorrearte de los demás.



La interfaz del multijugador es bastante mejor que la de *GTA IV*.

MODOS

MALGASTA TU VIDA EN LOS SANTOS COMO SI FUERAS UN PROFESIONAL



CARRERA

JUSTAMENTE LO que imaginas. Hay toda clase de opciones, desde ir de un punto cualquiera a otro, hasta elegir vehículos, todo ello aderezado con la opción de permitir o no disparos en carrera. Si eres bueno, es posible ganar un montón de pasta gansa con facilidad.



DEATHMATCH

LA PRESENCIA del autoapuntado en los deathmatch de *GTA Online* hacen que la prudencia y la vigilancia sean más importantes que nunca. Hay variantes por equipos y todos contra todos. No es el mejor modo de todos, pero es sorprendentemente tenso.



MISIONES

LA CHICHA de *GTA Online*. Algunas se deciden dentro de la pantalla de voto, pero la mayoría surgen en el mundo abierto y con una llamada o SMS. Lo más normal es jugarlas en coopearativo, sobre todo porque a medida que avanzas son más y más difíciles para una sola persona.



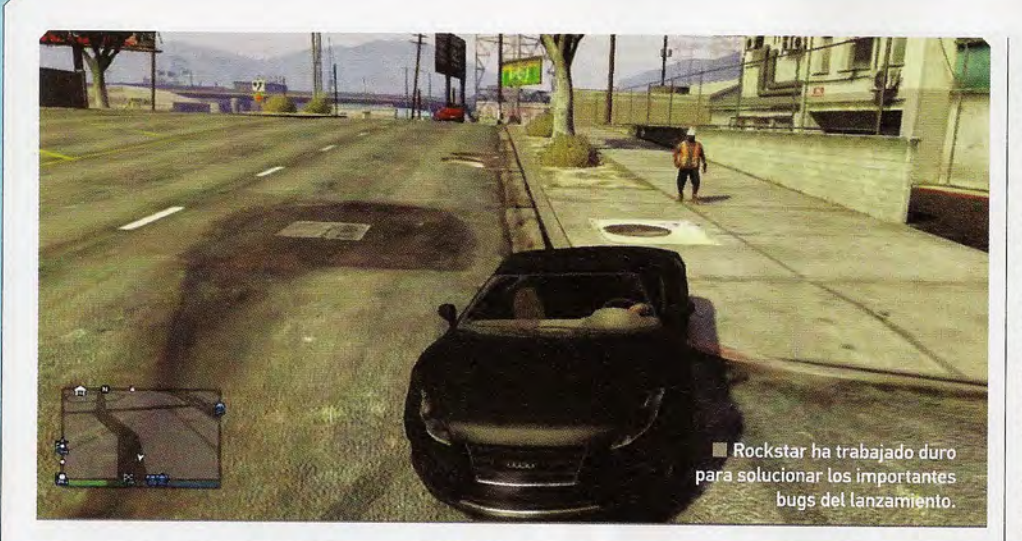
SUPERVIVENCIA

MODO HORDA, en otras palabras. Juegas con tu equipo a aguantar una posición concreta del mapa mientras tipos malos y violentos no dejan de aparecer en diferentes oleadas. Cada vez son más duros y tu tienes menos vida y balas. No es el mejor modo horda, pero da la talla.



PARACAIDISMO

PILOTWINGS PERO con buenos gráficos. Enfúndate el paracaídas y atraviesa todos los anillos mientras caes en la campiña desierta del juego. Es posible competir contra otros jugadores, y hasta romperles el paracaídas o matarles, aunque es un modo que se disfruta más en paz.


Rockstar ha trabajado duro para solucionar los importantes bugs del lanzamiento.

es la mejor forma de engancharse al juego: haciéndolo todo con amigos. Algo tan sencillo como ir de un lado al otro del mapa y cruzarse con otro jugador puede volverse una experiencia épica si se hace en compañía de otro, sobre todo porque volcar, salir por patas y ametrallar a alguien es más divertido si otro la pifia a tu lado. La hilaridad

"Si realizas unas cuantas misiones sin gastar mucho en munición, tendrás dinero para un garaje. Ahí es cuando GTA Online comienza a ponerse interesante"


El mundo de Los Santos se siente ligeramente diferente, para bien y para mal.

de ver a tu amigo atropellado por un PNJ no tiene precio tampoco.

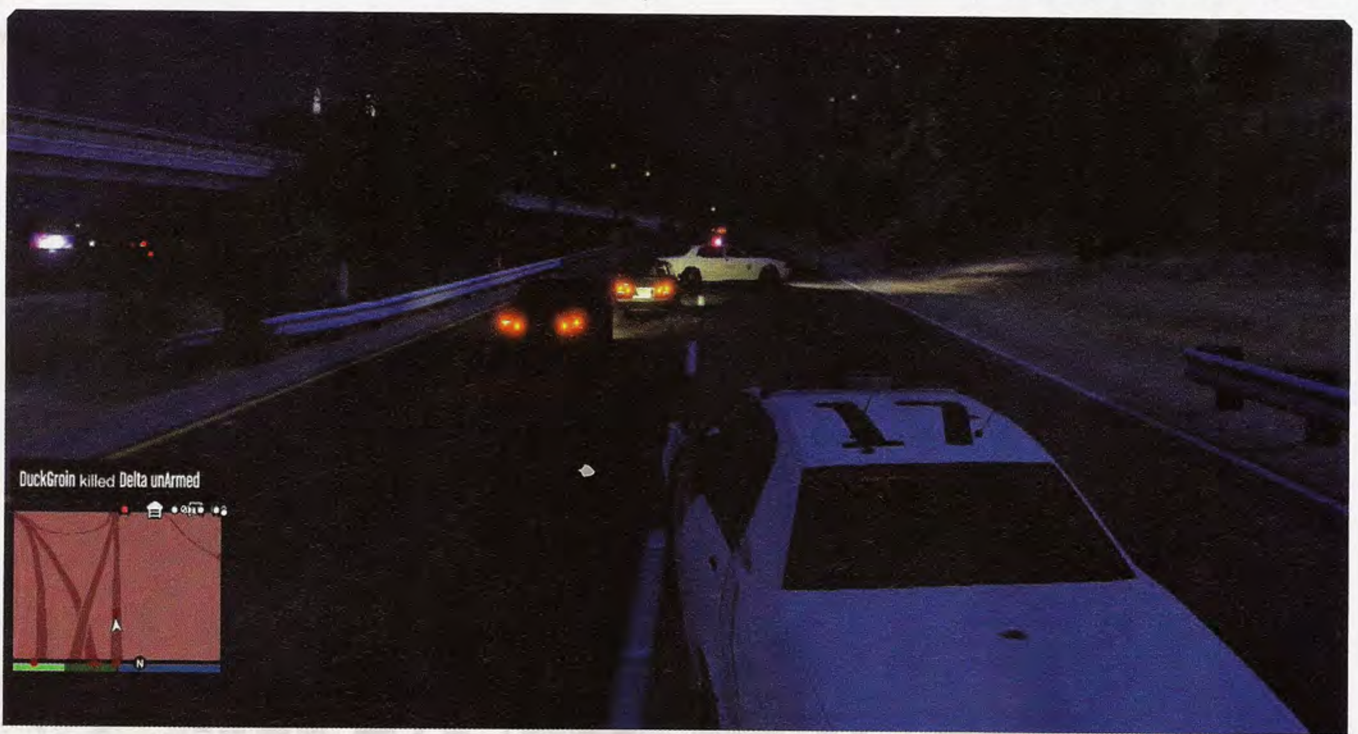
Si realizas unas cuentas misiones, tendrás dinero para un garaje. Ahí es cuando *GTA Online* comienza a ponerse interesante. Es algo muy normal, en apariencia, pero se convierte en la puerta a lo mejor del juego. *GTA IV* te dejaba hacer el cabra, pero nada era permanente, era una diversión que se llevaba la desconexión y que no dejaba huella. *GTA Online* es otra cosa.

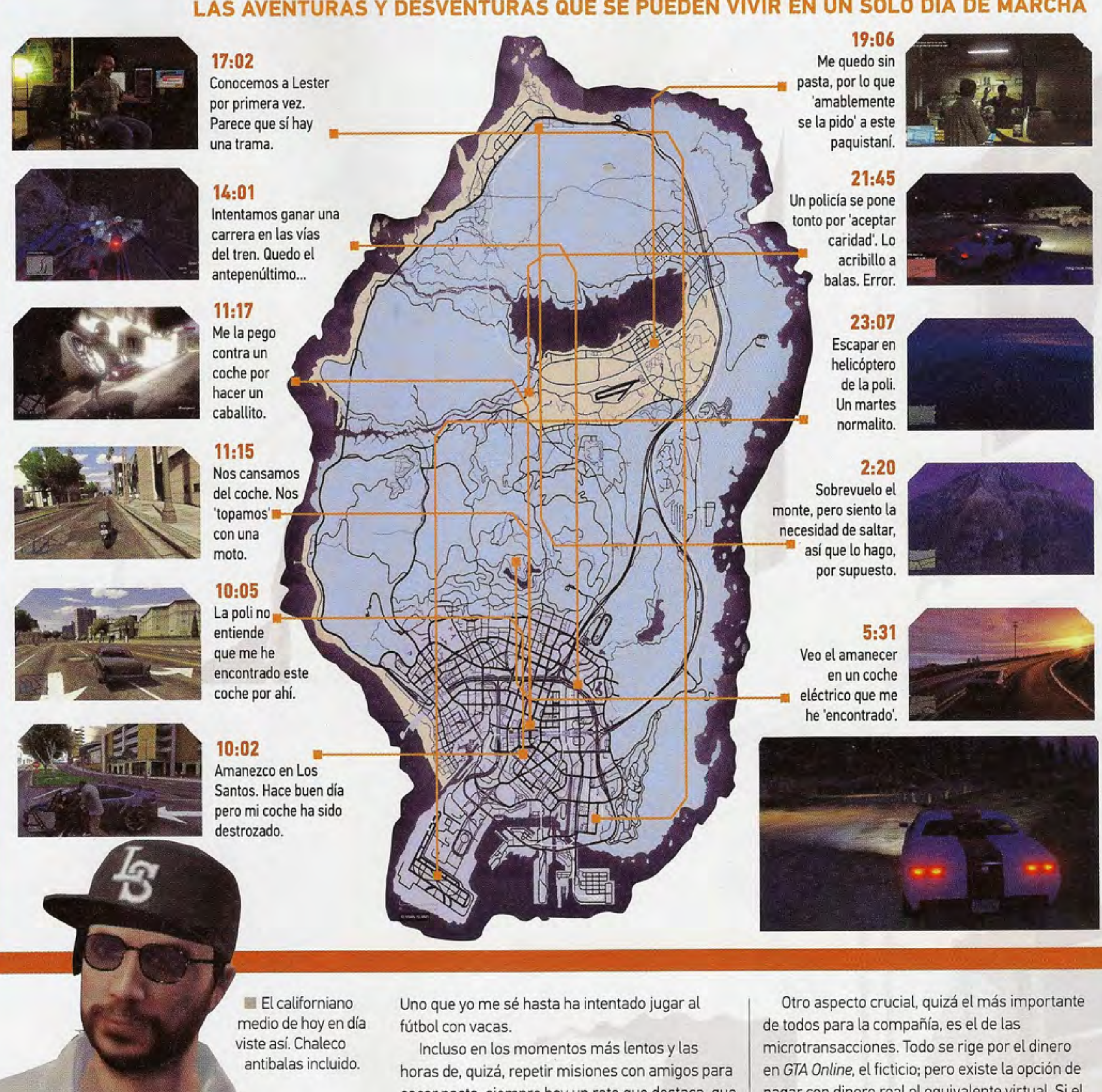
Llevar a otro jugador en el coche es gracioso: te pueden cambiar la ruta o la radio a traición.

En *GTA Online*, toda acción tiene consecuencias. Los crímenes, curiosamente, no tanto, aunque los dependientes terminarán por reconocerte si no les atracas con una careta puesta; pero tu huella en la ciudad perdura. Realmente parece que tus horas sirven para construir algo: comprar otro coche, un apartamento mejor, etc. Acumular RPs abre muchas puertas, a cada cual más loca y entretenida. Más coches, más misiones, más contactos, es como capturar Pokémon: tienes que tenerlo todo. Está claro que Rockstar ha hecho un mundo para habitar durante unos meses, no solo para pasar unas horas.

Que pueda, o no, competir con los pesos pesados de lo multijugador, tanto de la consola como del PC, es todavía una incógnita. Hay muchos elementos que aún no están activos y otros que no son de lo mejor. Los deathmatch no son tan potentes como en *Call Of Duty* y las carreras no son tan buenas como en *Need For Speed* o *Forza*. Pero si se junta todo en el mismo lugar, resulta que el conjunto es mejor que la suma de la partes. Y como mundo abierto, sus posibilidades son numerosísimas.

La cantidad de risas que se pueden echar con *GTA Online* dependen enteramente de ti. Del mismo modo que *GTA III* empezó a ser otra cosa cuando los jugadores sobrepasaban sus límites, en *GTA Online* se recompensa el buscar nuevas tonterías que hacer, incluso si ésta no es tangible. Puedes echar carreras en el barro con desconocidos, atracar bancos de seguido a lo *Bonnie And Clyde*... o tal y como hemos visto en YouTube, atar un Cargobob a un helicóptero y usarlo para aplastar gente.





El californiano medio de hoy en día viste así. Chaleco antibalas incluido.

Uno que yo me sé hasta ha intentado jugar al fútbol con vacas.

Incluso en los momentos más lentos y las horas de, quizá, repetir misiones con amigos para sacar pasta, siempre hay un rato que destaca, que se recuerda y que se comenta después: robar un coche con alguien dentro, que te pesque la pasma, huir a la costa, que el pobre desgraciado que va contigo no se atreva a tirarse del coche y termine muriendo acribillado. Son cosas que nunca se quedan viejas.

La clave para que *GTA Online* no se estanque y tenga éxito reside, al final de todo, en cómo Rockstar sepa usar todo este potencial que atesora. Ya ha prometido incluir asiduamente contenido gratuito: un editor de misiones está a punto de caer, por ejemplo. Poder crear contenido estructurado que permita toda clase de majaderías en un mundo abierto puede ser una maravilla. Alcanzar el nivel de Just Cause 2 es posible si uno se lo propone.

Otro aspecto crucial, quizá el más importante de todos para la compañía, es el de las microtransacciones. Todo se rige por el dinero en *GTA Online*, el ficticio; pero existe la opción de pagar con dinero real el equivalente virtual. Si el juego es capaz de avanzar sin que se note que hay gente pagando por ventajas, y sin que se noten en exceso éstas, todo marchará sobre ruedas. Es una cuestión de equilibrio, después de todo, pero para alcanzarlo es necesario que haya una buena intención detrás. El potencial bruto del juego hará que el esfuerzo se vea recompensado si se quiere mantener en el futuro como algo más potente.

GTA Online es un diamante en bruto y tallarlo no es fácil. Parece que Rockstar busca un espacio siempre conectado donde probar cosas para su saga y desde luego 0tiene el mejor posible si contamos la enorme base de jugadores presente. ¿Quizá estemos vislumbrando una reconversión de la franquicia de cara a la next-gen? Por ahora, mejor seguir jugando...



NADA DE COMER PERDICES

TRAS HABER SABOREADO EL ÉXITO CON THE WALKING DEAD, EL NUEVO JUEGO DE CULTO DE TELLTALE GAMES ES THE WOLF AMONG US, PRECUELA DEL FÁBULAS DE VERTIGO. HABLAMOS CON EL ESTUDIO PARA COMPROBAR QUE SIGUEN EN PLENA FORMA



Que tu estudio prospere depende de que tomes las decisiones correctas. Ahí está Telltale Games para demostrarlo: tras años de culto minoritario, estos expertos en aventuras gráficas han tocado el cielo gracias a una serie de acuerdos de licencia (una decisión arriesgada en tiempos de la IP propietaria) cada vez mejor gestionados. Empezaron con una más o menos digna secuela jugable de *Regreso al Futuro* y siguieron fieles a la factoría Spielberg con un aterrador *Jurassic Park* (y no va por los dinosaurios). Pero el pelotazo les vino con *Los Muertos Vivientes*, cuyo paso del tebeo de Robert Kirkman a blockbuster televisivo les pilló en estado de gracia, con su propuesta de juego episódico y su depurada narrativa en el mejor momento de la carrera del estudio. *The Walking Dead* ha acumulado honores de Juego del Año, premios y una carretada de dólares. »

"EL JUEGO CONSIGUE MUY BIEN PRESENTAR EL LADO OSCURO, SEXUAL Y SANGRIENTO DE LOS CUENTOS DE HADAS"

» Este camino al éxito se ha basado en hacerse con nombres reconocibles por el gran público para venderles un género poco sexy para el jugador moderno. Por eso nos fascina que ahora tiren un poco por el camino opuesto con *The Wolf Among Us*, un cómic de un sello en retirada (*Fábulas*, de Vertigo/DC, hogar en su día de *Sandman* y *Predicador*). "Sencillamente nos atraen las historias increíbles", justifica la decisión Kevin Bruner, presidente y cofundador de Telltale. "A veces esas historias vienen de productos culturales gigantes, y a veces son algo más modestas".

Lo cierto es que *Fábulas* no es *tan* modesto. La serie lleva publicándose desde 2002 ininterrumpidamente, con varios derivados (*Jack*, *Cenicienta* o *Fairest*) y, aunque no se acerca a las ventas de *Los Muertos Vivientes*, sí ha tenido bastante que ver en la moda de series basadas en cuentos de hadas en tiempos modernos y mantiene intacto su estatus de serie de referencia de Vertigo. La propuesta en principio parece anatema para el gran público: ¿un tebeo protagonizado por Blancanieves y el Lobo Feroz viviendo en un gueto de lujo de la Nueva York del siglo XXI? Pero la pluma de Bill Willingham sabe machacar los prejuicios Disney.

"Las tres cosas básicas que buscamos son un mundo que de verdad sea interesante, un buen reparto y un gran guión. Sin duda, en *Fábulas* hemos encontrado esos elementos", nos cuenta Bruner. "El universo de *Fábulas* es enorme, con cientos de episodios. Los personajes están muy bien construidos y son superinteresantes, así como esa premisa de personajes de cuentos de hadas con un toque oscuro, cuyas vidas reales son muy diferentes de las fábulas que les dieron fama. A priori nos parecía una propuesta muy atractiva para lo que hacemos", rememora el presidente.

"Creo que nos sentimos atraídos por las historias que se preguntan '¿Qué habría sucedido si...?'", añade el director de diseño, Ryan Kaufman. "¿Qué es lo que habría pasado, qué harías si estuvieses en la piel de ese personaje? Y *Fábulas* alberga toneladas de ese tipo de narrativa". El viaje ya ha empezado: el primer episodio de la serie (con periodicidad bimensual) llegó a finales de octubre, presentando a Lobo Feroz, el rehabilitado sheriff de Villa Fábula, encargado de proteger a sus compañeros de cuentos durante su exilio obligado en Nueva York. *The Wolf Among Us* arranca con Feroz teniendo un encontronazo con el Leñador (viejos conocidos desde *Caperucita Roja*), algo que pone en marcha una trama de novela negra, con nuestro rudo antihéroe investigando un asesinato.

La decisión de que la historia arranque antes de los eventos de la serie en la que se basa es doblemente positiva, ya que ofrece a los recién llegados la posibilidad de subirse fácilmente al mundo de *Fábulas* y a Telltale la manera de contar su propia historia sin salirse del canon de la serie o quedar atrapados por su continuidad en curso. "Hay muchos fans del cómic en el estudio, mucha gente que partía del conocimiento en profundidad de la historia, así que lo que les pedimos fue que trabajasen desde dentro hacia fuera", dice Brunes. "También hay novatos de la serie, a los que les venía muy bien empezar a conocer las tramas, pero casi todo el equipo ya era fan a muerte del cómic".

"Creo que al adaptar a videojuego la serie nos preguntamos ¿qué personajes son los que tienen más capacidad de acción? ¿Qué personajes son los que tienen más influencia en este mundo y quiénes son los más proactivos?", interviene Kaufman. "Surgió de forma bastante natural al pensar sobre qué hacer, cómo ofrecer algo interesante a los jugadores, sobre su habilidad de para construir su personaje hasta cierto punto y para contar la historia. La idea de una precuela encajaba de forma orgánica, sin artificios. Hemos leído sobre casi todo lo que vino después y es un material cautivador y absorbente, pero siempre surgía la pregunta en nuestras conversaciones: '¿cómo se llegó a esto?'"



Debajo: *The Wolf Among Us* se adentra en los orígenes y motivaciones de los protagonistas del cómic, desvelando algunos secretos inéditos.



Uno de los elementos que ha convertido a Telltale en lo que es hoy es esa capacidad para acercarse a las franquicias con un enfoque original. En *The Walking Dead* no repetíamos los mejores momentos de Rick Grimes en medio del apocalipsis zombi: tenía su propia historia, sus propios personajes que ocasionalmente se cruzaban con algunos de los eventos de la historia original. Con *The Wolf Among Us* pasa algo parecido: a pesar de que se basa en los personajes principales de Willingham, se esfuerza en introducir nombres nuevos, ajenos a la continuidad, que permitan al estudio jugar otra vez con las expectativas de su público y enfrentarles a despiadados dilemas morales, cuyas consecuencias son capaces de agrietar los corazones más cínicos.

"Aprendimos mucho [con *The Walking Dead*] sobre los mejores momentos para introducir y equilibrar decisiones", explica Kaufman. "Al principio teníamos algunas en las que la gente elegía por mayoría aplastante una de las opciones, en plan 90%-10%, pero preferimos algo más cercano al 50%-50%. Esos porcentajes indican que realmente estás meditando tu elección, y eso es algo que la gente va a recordar después de jugar, esas decisiones donde no está clara la respuesta. Al plantearnos *Wolf*, nos reuníamos y debatíamos cada decisión hasta que todos los presentes estábamos seguros de que el jugador podría elegir cualquier opción. Plantear mejores elecciones nos dio mucha confianza. Si se inclinaban más de cierto lado de la balanza, si eran más obvias entonces tratábamos de rehacerlas, de añadirle más complejidad. Queríamos que el público construyese su propia historia".

Bruner asiente: "No queremos recontar historias. Nuestro juego tiene nuevos personajes ajenos a los cómics, pero sigue girando en torno a Feroz y Blanca y el resto del reparto conocido. Nos sentimos muy cómodos creando nuevas partes de su mundo o profundizando en personajes conocidos. Para eso hemos cogido esta perspectiva híbrida. Podemos explorar como Blanca evoluciona o las motivaciones que llevaron al reparto al punto de partida de la serie". También ayudó bastante que el creador Bill Willingham estuviera en el proyecto desde el principio, dando su opinión sobre los caminos que podía tomar Telltale con la precuela (enmarcada nada menos que 20 años antes del comienzo de la serie), para llevarla hacia el »



Dentro: Feroz aprenderá más sobre *Fábulas* visitando la alcaldía.

¿QUÉ NOS ESPERA EN EL NUEVO TWD?

Durante nuestra charla con Telltale fue imposible no sacar el tema de la influencia que *The Walking Dead* ha tenido en *The Wolf Among Us*. Sin embargo, hacia el final, terminamos preguntando qué elementos de *The Wolf Among Us* podríamos ver implementados en la segunda temporada de *The Walking Dead* para 2014. "Creo que bastante de las mejoras del combate aparecerán en la segunda temporada", nos cuenta el director de diseño de *The Wolf Among Us*. "En general, creo que también veremos mucho de ese refinamiento en los momentos narrativos y toma de decisiones. Es algo en lo que ya hemos trabajado en *400 Days*, un experimento en narrativa múltiple y pulido de elecciones que moló muchísimo. Todo el estudio se ha roto el cráneo para forjar una forma de narración interactiva que sea seductora para los jugadores".

¿QUIÉN ES QUIÉN?

EL DIRECTOR DE DISEÑO, RYAN KAUFMAN, NOS PRESENTA A LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE THE WOLF AMONG US...



BIGBY WOLF / LOBO FEROZ

■ Ex malo arquetípico. Solía ser el villano recurrente de las Fábulas en las Tierras Natales. Pero tras su exilio se convirtió en su protector. Lo que pasa es que la mala reputación y las cuentas pendientes que dejó en los cuentos le siguen persiguiendo. Puede que las leyes de la particular Transición de Villa Fábula contemplen el punto y final con el pasado, pero el resentimiento de sus habitantes con Feroz sigue ahí.



SNOW WHITE / BLANCANIEVES

■ El cargo de Blancanieves es de asistenta política, pero Blanca tiene potencial para mucho más. Aquí todavía no ha encontrado su lugar natural como líder y todavía tiene que resolver muchos asuntos pendientes de su pasado (porque sí, el Príncipe Azul era el mismo para *todas* las princesas de cuento). Es, con permiso de Bigby, el personaje más interesante de *Wolf*: tan altiva como capaz, obsesionada por el bien común.



ICHABOD CRANE

■ ¿Ese profesor al que odiabas por encima de todas las cosas, más tieso que la mojama, feo como un lunes sin café, histriónico y chillón? Pues aquí es el vicejefe de todo, medio jefe, considerando que el Rey Cole es alcalde principalmente de su desidia e incapacidad. Un personaje ideal para Telltale: aborrecible, pero es tu jefe. Así que te toca aprender a tratar con él sí o sí. Y oculta algo más feo que su enorme nariz.



SEÑOR SAPO

■ De pijo ricachón en *El Viento en los Sauces* a casero venido a menos: el Señor Sapo es otro de los personajes cómicos del juego, tanto por las situaciones que crea como por su mala estrella. El otrora millonario es un frustrado padre de familia, que malvive como rentista y se ve recluido por su aspecto no humano, uno de los puntos recurrentes de los diálogos entre el sheriff y el batracio.



BUFKIN

■ El mono alado de Oz reside en las oficinas de Fabletown, donde lleva siglos dedicado a leer sin parar. Como fábula no humana, no puede abandonar el edificio, pero su ayuda es inestimable para contextualizar la mitología detrás de la serie. Su papel de personaje expositivo ayuda tanto a nuestro sheriff como al jugador novato, soltando en pequeñas dosis el trasfondo del mundo de *Fábulas*.



LOS TRES CERDITOS (COLIN)

■ Colin es un gran personaje porque es el único que puede cantarle las cuarenta a Feroz. El Lobo todavía tiene una deuda pendiente con el por aquello de intentar comérselo y el cerdito se aprovecha de la situación. Ofrece un contrapunto cómico formidable y no deja nunca de exprimir la culpa del protagonista. Colin también tiene tiende a señalar tus defectos en forma de avalancha de mierda.

canon del cómic sin limitar los impulsos creativos del estudio, es decir, para poder dar su toque de gracia.

"Definitivamente, queríamos hacer algo canónico", dice Kaufman. "Hablamos mucho con Bill, que es una persona fantástica con la que trabajar. Nos aconsejó mucho, pero también nos dio mucha libertad. Revisó nuestras tramas. Nos animó a llevar las historias en direcciones ligeramente divergenetes porque pensaba que eran parte de nuestra tradición narrativa. Le recuerdo diciendo que, por lo que a él respecta, las historias tienen distintas perspectivas y que cambian siempre que vuelven a contarse y que eso es tanto parte de la tradición oral de cuentacuentos como de *Fábulas*. Fue genial que nos dijese eso y nos permitiese usar esa libertad, aunque al mismo tiempo respetamos todo lo que ha hecho, todo lo que ha planteado, los cimientos de su continuidad, tanto en historia como en personajes".

> "LOS SIGUIENTES EPISODIOS DE WOLF SON EL PASO LÓGICO EN NUESTRA CARRERA HACIA LA IMPLICACIÓN EMOCIONAL"

Perros y conejos parlantes, dinosaurios petándolo, cadáveres antropófagos y jóvenes que viajan el tiempo: el reparto de *The Wolf Among Us* no desentona con los personajes previos de Telltale. Aunque pocos han tenido tanta repercusión como el fugitivo Lee y la pequeña Clementine de *The Walking Dead*.

"Influye bastante la manera en la que enchufamos al jugador a las historias que contamos, cómo le damos influencia, implicación y cierta propiedad sobre lo que sucede", cuenta Kaufamn sobre su mejor pareja. "Hemos aprendido mucho de ellos para *Wolf*: qué hace que la gente disfrute tu juego, qué les hace llorar, qué les hace conectar con lo narrado. Queríamos tener todo eso en cuenta a la hora de hacer un buen trabajo en *Wolf*. No es el mismo tipo de juego, pero va a resultar familiar en ciertos aspectos". Tras haber cofundado

la compañía en 2004, Bruner considera que la implicación emocional en alza forma parte de la evolución del estudio, y señala a los próximos capítulos de *The Wolf Among Us* como hitos donde los jugadores verán ampliados los niveles de inmersión e implicación.

"Llevamos mucho tiempo dedicándonos a contar historias en forma de juegos interactivos y, si repasas nuestra trayectoria, nos hemos vuelto mejores con cada título, hemos encontrado formas más convincentes de darte el control de la historia", explica. "Cuando veo lo que está por venir en *Wolf*, es evidente que asegurarnos de que las historias importan y afectan al jugador era el siguiente paso lógico en lo que ofrece Telltale".

No se trata solo de una progresión narrativa constante: visualmente *The Wolf Among Us* supone un salto radical en la calidad de su diseño artístico. Sus escenarios desbordando un cromatismo de neón apagado no solo reproducen el tono del material original (cualquier captura puede pasar por una viñeta), sino que la animación ha mejorado muchísimo, alejándose del hieratismo previo. De hecho, fue esa intención de ser fiel al material original lo que les hizo cambiar el chip de su presentación gráfica.

"Teníamos una ilustración de Feroz en su oficina... No sé si de nuestros grafistas o de los cómics", rememora Bruner. "Era una imagen muy icónica (podría ser una viñeta) y la teníamos colgada en la oficina a tamaño gigante con un letrero que decía 'esto es lo que estamos haciendo'. decidimos casi al principio que el juego se iba a parecer todo lo posible a un cómic. Algo que conllevaba usar nueva tecnología, nuevas prácticas de producción artística; el departamento de arte trabajó codo con codo con los programadores para conseguirlo. No es un shading de dibujo animado, es *comic-shanding*. No es un truco llamativo, sino la forma correcta de hacer las cosas, de dar la sensación de que es un tebeo viviente. Hemos luchado para que las animaciones sean más realistas, más fluidas, con mejor aspecto. Y producimos mucho contenido a gran velocidad, es una de las cosas en las que siempre intentamos mejorar".

El resultado se nota sobre todo en las escenas de acción. Ya en el capítulo que abre la serie Feroz lidia con sus enemigos con una serie de movimientos raudos que dan más control y opciones a los jugadores a la hora de entablar combate. Aunque *The Walking Dead* no se quedaba cojo en cuanto a tensión, allí el foco estaba más en la supervivencia a través de un impreciso sistema de acción, no de una mecánica refinada como la que muestra *Wolf*.



Dentro: Las fábulas de Nueva York dependen de la magia para hacerse pasar por humanos. Los que no pueden -o no quieren- usarla se ven exiliados de la comunidad. Son como nintenderos.

"EN TELLTALE NOS ATRAEN LAS HISTORIAS INCREÍBLES. A VECES ESAS HISTORIAS RESIDEN EN ENORMES PRODUCTOS CULTURALES, Y A VECES SE ENCUENTRAN EN ORÍGENES MUCHO MÁS MODESTOS"

"Feroz es un tío duro. Es muy fuerte, es un personaje muy capaz físicamente, mientras que Lee se limitaba a reaccionar a lo que pasaba", admite Kaufman. "Con lo que hemos cambiado un poco la mecánica de combate para que los jugadores puedan conducir la pelea un poco más y transmitir el poderío físico de Ferzo, para que puedas pelear como quieras. Es una mejora, es un poco un flujo interactivo. A veces tendrás un QTE y a veces tendrás que tomar una decisión rápidamente, que realmente pone en tu mano la capacidad de avanzar en la lucha. Es un chorro de interactividad en el que mezclamos todo lo que hemos aprendido sobre toma de decisiones, QTEs y otras mecánicas positivas para un nuevo tipo de combate".

Preguntamos cómo han mejorado la tecnología, si han empleado escaneo facial y captura de movimientos para aumentar la respuesta emocional de los personajes. "Optamos por animación tradicional mediante fotogramas clave, porque nos daba el aspecto estilizado que estábamos buscando", explica Kaufman, señalando que en el pasado sí optaron por la captura de movimientos. "Basándonos en nuestra experiencia, elegir el tipo de animación es más una decisión artística que técnica o de costes... Nuestra elección para *Wolf* no hacía las cosas más rápidas o más baratas, solo diferentes. Se trata del tono que quieras marcar". "Intentamos pegar un puñado de pelotas de ping pong a un pastor alemán", se ríe Bruner. "Y no nos aportaba nada".

El casting de voz, otro de los puntos fuertes de Telltale, fue un suplicio para el estudio. "Nos costó mucho en este juego", cuenta Bruner. "Tenemos mucha experiencia en audiciones, pero para éste fue muy duro. Buscamos entre grandes nombres, talento local, jugadores de Telltale y fue una tarea complicadísima. Feroz es un personaje muy exigente, pero Adam Harrington terminó haciéndose con él, dándonos lo que queríamos. Marcó la diferencia: es Feroz. Es el actor que más tiempo se ha tirado en el estudio, trabajando con los desarrolladores, por eso ha salido tan bien".

Bruner y Kaufman se retiran a pulir el segundo capítulo, reflexionando sobre este inicio. "Los primeros minutos presentan muy bien a los personajes", cuenta Kaufman sobre *Faith*. "Son muy humanos y es algo que se mantiene durante la serie, el episodio lo hace muy bien a la hora de enseñar el sexo, la sangre, la parte sucia de los cuentos de hadas. Sí, es el Lobo Feroz, pero tiene un trabajo que hacer y no es agradable: sus dilemas funcionan y tiene que afrontar elecciones realistas, muy complicadas".



Dentro: A pesar de haberse reformado, el temperamento del Lobo Feroz sigue saliendo a la luz en cuanto se le provoca un poco.

HOMO HOMINI LUPUS

The Wolf Among Us: Episodio 1 - Fe

Pese a que normalmente un análisis exige al crítico un conocimiento exhaustivo de lo que trata, yo he decidido no leer nada de *Fábulas*, los cómics en los que se basa *The Wolf Among Us*. Sé que es una serie de historias maravillosa y muy recomendable, pero quiero reflejar el punto del vista del jugador que probó *The Walking Dead* y que sabe que este juego lo hacen los mismos señores.

Telltale se está especializando en este tipo de pseudoaventura gráfica que bebe de historias del cómic y no le va nada mal. ¿Por qué me gusta su trabajo y no el de David Cage cuando existen parecidos evidentes? Pues verás, querido lector, la primera es que las cosas se pueden hacer bien y mal. Hay un momento en el que nuestro protagonista, Bigby, el Lobo Feroz (traducción de lo que en inglés y en el juego es Big Bad Wolf) se lava la cara en su apartamento. Es algo que no aporta nada, es un detalle sobre el que hay que pasar rápidamente para meterse en el meollo de la trama, pero Cage habría parado la escena para hacer que se aseara haciendo un QTE. Donde *Beyond* y *Heavy Rain* se interrumpían, *The Wolf Among Us* no lo hace. Sí, eso significa que "se juega" algo menos, pero también que lo que se hace mejor. Entended que el problema con este tipo de juego no es, pues, que sean tan contemplativos. *Gone Home*, *Amnesia* y *Outlast* son juegos donde se anda, se mira y poco más porque desentramar la historia es lo importante y nada debe interrumpir tal cosa. Y el juego, porque es un juego, es así y gustará más o menos. Por desgracia, esto no es algo que pueda decir de los títulos de Quantic Dream. En ellos, jugar estorba.

Segundo: las investigaciones, los diálogos, los personajes y el mundo no solo son infinitamente mejores, sino también más verosímiles, y eso que hablamos de un juego en el que hay ranas parlantes, cerdos que beben y fuman y un hombre lobo que ejerce de sheriff, y todo en un

AL DETALLE

GÉNERO: Cuento
FORMATO: PC, PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Telltale Games
DESARROLLADOR: Telltale Games
PRECIO: 4,99 € por capítulo (solo consolas), 22,99 € completo
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

BEYOND: DOS ALMAS



TAN BUENO COMO

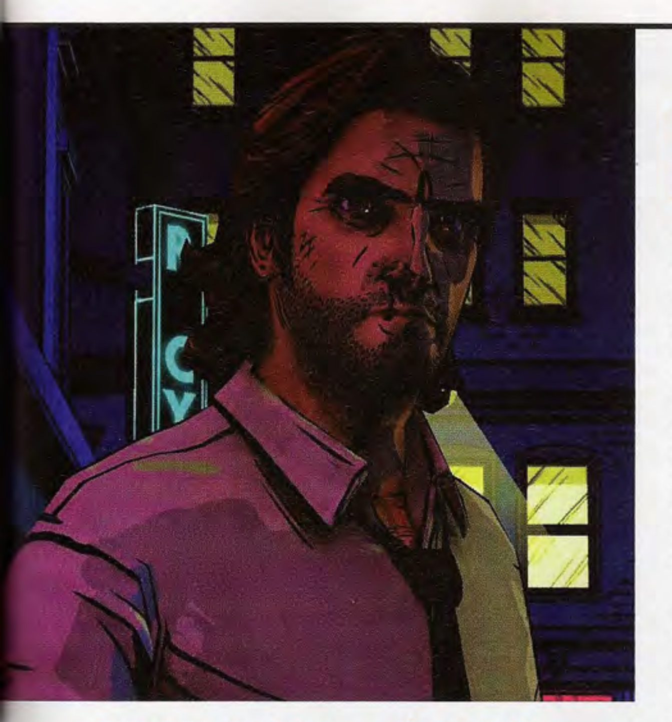


THE WALKING DEAD



Abajo: Bigby y su mundo parecen sacados directamente de una película de Nicolas Winding Refn. Somos muy fans de los experimentos cromáticos.

Abajo: Cerdos, ranas, lobos, Snow White... Aunque no esté en español, es fácil entender todas las referencias.



SIENDO FIEL AL ORIGINAL... MÁS O MENOS

Os he mentido un poquito. Hasta pasarme este capítulo, no he mirado información de ningún tipo sobre la fuente original, pero al acabarlo, he querido corroborar un asuntillo. Resulta que todo ocurre veinte años antes de la primera historia del cómic, por lo que leérselo no va a destrozar en absoluto el juego. Es como lo que pasa con The Walking Dead: hay referencias al cómic, pero los personajes son diferentes. El problema es que aquí son los mismos y que uno en concreto muera no respeta la línea argumental del cómic. De hecho, por lo que he leído, la destroza completamente. ¿Es esto malo? En absoluto. El tono, la actitud de Bigby y un montón de detalles más están tratados igual que en el cómic, pero el juego, sabedlo desde ya, parece haber optado por otro camino.

THE WOLF AMONG US TIENE POTENCIAL DE SOBRA PARA SUPERAR A THE WALKING DEAD

mundo con muchas cosas difíciles de entender. ¿Qué es un glamour? ¿Por qué estos personajes habitan el Bronx? ¿Qué pasa con la evidente discriminación entre los que parecen humanos y los que tienen que pagar para serlo? Con unos pocos elementos bien hilados, y el conocimiento que todos tenemos de historias tan populares como *Los Tres Cerditos*, *La Bella y la Bestia* o *El Mago de Oz*, Telltale construye un guión sólido y se ha sacado de la manga un protagonista con el carisma suficiente para entretener por sí solo.

Sin duda alguna (tercero) la estética noir, que se vive a través de Bigby principalmente, le sienta tremendamente bien, no solo a la estética del juego (heredada directamente de *The Walking Dead* y retocada con una paleta cromática que va del rosa brillante al morado de neón y que recuerda directamente a las películas de Nicolas Winding Refn e incluso a nuestro adorado *Hotline Miami*), sino también a la mecánica, por mucho que esta recaiga en los momentos de acción en QTEs. Ser un detective y tener que "pinchar" por el escenario se aprecia como siempre, pero al menos tiene un sentido, como lo tenía en las primeras aventuras gráficas (cuarto punto). ¿Es que acaso esta mecánica no está pensada para esto, para detectives de un tipo u otro? ¿Por qué se eligió para *Beyond*? Solo *Heavy Rain* tenía sentido... La toma de algunas decisiones resulta tan tramposa como siempre y no todos los caminos lleven a opciones diferentes. Hablo concretamente del final en *cliffhunger* de este primer capítulo, que resulta molesto, pero también comprensible: los videojuegos están limitados por su programación, y las opciones siempre van a ser finitas. Y el mal cuerpo que me dejó la escena (quinto y último punto) sobrepasa a todas las malas experiencias que jugué con Jodie en *Beyond*, por cierto. No por lo que ocurre en sí, sino porque en *The Wolf Among Us* me ha hecho sentir tonto y me han enseñado una lección sobre su mundo del peor, y a la vez mejor, modo posible. Y me ha dejado con ganas de mucho más, claro, que por eso es un *cliffhunger*.

LA HUELLA

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

INMERSIÓN: Si te paras a pensarlo, el mundo de *Fábulas* es tremendamente inverosímil y difícil de entender, pero Telltale lo ha sabido introducir con unos pocos conceptos, referencias y personajes.

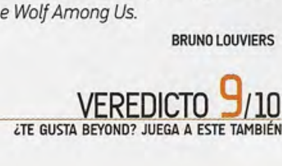
No sé hasta qué punto lo que me ha pasado en mi partida determinará lo que ocurre en el siguiente capítulo, pero sé que no voy a querer que sea de otra forma. Mi recomendación con este tipo de juego siempre es la misma: apechuga y no rompas la magia encontrando respuestas o jugándolo de nuevo para saber qué otro destino esperaba a los personajes.

Sé que toda esta comparación es algo estúpida, pero que sirva como la defensa de esta revista de un género. El problema no es cómo se juega, sino que algunos no saben sacarle chicha. Telltale conoce muy bien los mecanismos por los que se guía la aventura gráfica moderna (si es que este juego lo es), para empezar, y consigue que estética, mundo, protagonista y mecánica se postren ante una trama que, os lo digo al final para que no me matéis, ocurre veinte años antes del comienzo de la historia que se desarrolla en *Fábulas*. Sabiendo que no voy a destriparme nada, voy a ponerme ahora a leer los cómics porque tengo mono de más *The Wolf Among Us*.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Esta escena me hizo recordar cierto sábado en el que unos amigos y yo acabamos en un after con unas señoritas que no eran muy guapas y...



¿TE GUSTA BEYOND? JUEGA A ESTE TAMBIÉN

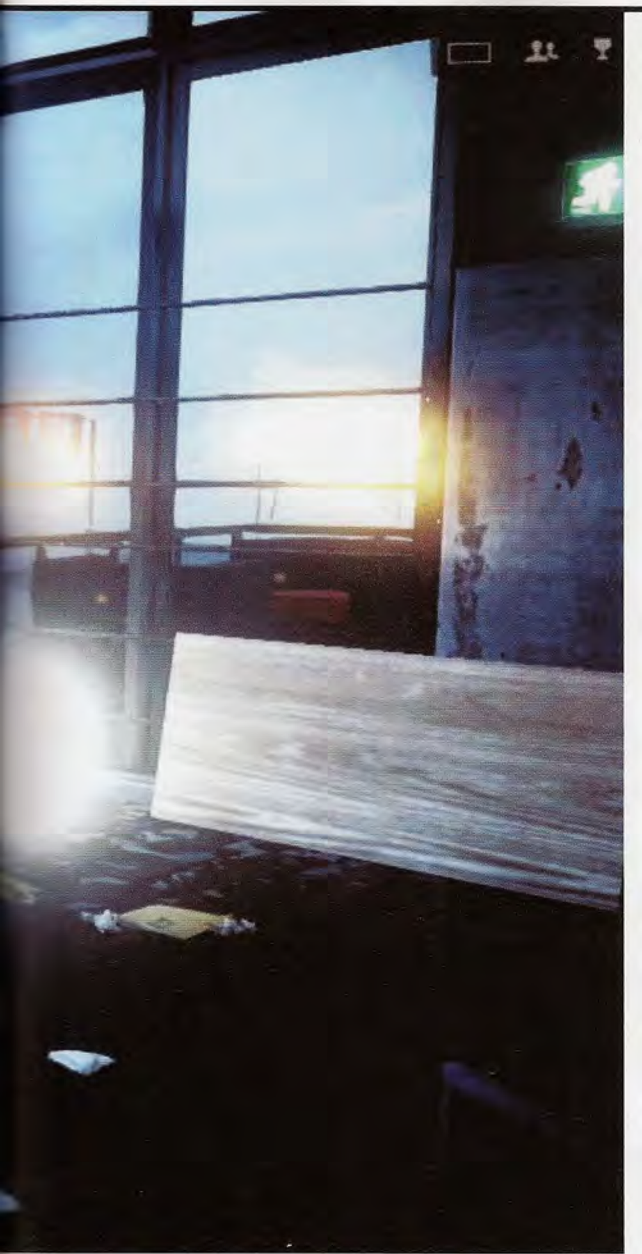
AL DETALLE

GÉNERO: Rush entre amigos
PLATAFORMA: PC, PS3, Xbox 360,
ORIGEN: Suecia
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: DICE
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
MULTIJUGADOR:
64 jugadores (PC, PS4, XBO)
32 jugadores (PS3, 360)
ANÁLISIS ONLINE: Sí

HANNAH: ¿Cúal es tu problema? ¿No te gusta que
una mujer en la patrulla?







EL ÚNICO SHOOTER EN EL QUE PUEDES SALTAR DE UN AVIÓN Y DERRIBAR OTRO EN CAÍDA LIBRE CON UN MISILAZO

Battlefield 4

Pese a que los juegos de disparos son criticados por su continuismo y su nula innovación, yo sigo jugándolos de manera compulsiva. Si tiene escopetas y se juega en primera persona, es complicado que no le dé una oportunidad. Pese a todo, avanzar, disparar y matar antes de que te maten es un ejercicio de precisión, reflejos y ritmo; es divertido. Y hablo tanto de juegos online, como para un jugador, y de FPS tanto contemporáneos como antiguos. Aunque a día de hoy se haya perdido el rocketjumping, el strafeo y el usar railguns, el género sigue teniendo un valor intrínseco para la masa y para quien intente mirar un poco más allá de lo obvio. Así que vamos a hacer eso, miremos un poquito más allá.

Battlefield es el archienemigo de *Call of Duty*, y viceversa. Cada uno fue por su lado en el pasado, pero a día de hoy la confrontación es más clara que nunca porque hay que vender millones de copias para ser rentables. Aunque la saga de Activision ha ido por delante en ventas y público, parece que la buena mano de EA está haciendo que la batalla sea más reñida y que los públicos se dividan más y más. Donde *COD* ofrece velocidad y escenarios pasilleros, *Battlefield* da tanques pesados y escenarios masivos. Y todo esto sin entrar a hablar de la factura técnica, donde DICE deja en ridículo cualquier intento de Infinity Ward o Treyarch por medrar. Por momentos, temía que este juego fuera a matar del esfuerzo a mi consola, pero ha aguantado.

Así que sí, confieso que soy más de *Battlefield*. Aunque jugué mucho a *Modern Warfare* y considero que las campañas de los *COD* son más entretenidas, no hay color en el multijugador. No soporto ser emboscado una y otra vez en espacios cerrados, perdí la paciencia con *Call of Duty*, o quizá es que soy malo. Por eso hace tiempo que solo asocio los FPS multijugador con los mapas abiertos de *Battlefield* y nunca he mirado atrás, ni tan siquiera cuando echo de menos los perks y momentos arcade de *COD*.

Esa noción de mapa grande con diferentes aproximaciones se ha intentado trasladar en *Battlefield 4* al modo campaña. Es una buena idea, mucho mejor que intentar ganar a *Call of Duty* en las escenas cinematográficas y pasilleras con QTEs absurdos. No es como si esto fuera un *Arma*, ojalá, pero no van por ahí los tiros. La campaña sigue siendo ir de A a B, solo que en el camino es posible entretenerse y atacar desde una posición elevada con el rifle de francotirador, desde cerca con escopetas o como uno quiera, incluso en alguna ocasión con vehículos. Esto es posible porque hay cajas de munición y armas repartidas por todos los escenarios donde es posible cambiar de equipo a gusto del consumidor. Se trata de una táctica muy inteligente y que amplía los horizontes de la campaña, pero podría haberse hecho mejor si los objetivos fueran más abiertos en lugar de ir tan guiados por la historia. Entiendo que pueda ser necesario, que no es el multijugador, pero se queda a medias.

Las armas no se asignan con las misiones de forma obligatoria, sino que se obtienen mediante dos mecanismos muy bien ejecutados: para conseguir una pistola o escopeta o lo que sea nuevos, hay que ganárselo con puntos o estar atento de recoger las armas de los enemigos. Algo

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MULTIJUGADOR: A lo largo de este texto me voy a repetir muchas veces: la experiencia multijugador de Battlefield 4 es de lo mejor dentro del género y mucho mejor aún cuando se vive con amigos.

PC Y NUEVA GENERACIÓN

Las versiones cross-gen de juegos como *Battlefield 4* son un problema, no solo porque hay gente que no sabe si comprarlo ya o esperarse al juego de nueva generación, sino porque las comparaciones son odiosas. Aún no hemos podido jugar en profundidad a las versiones de PS4 y XBO de este juego, pero una cosa está clara: son mejores que las de PS3 y 360. Solo faltaba. *Battlefield 4* funciona a 60fps constantes en ambas consolas, tienen mucho mejores gráficos, mayor resolución en el caso de PS4, que funciona a 900p; y el multijugador permite mapas más grandes (con más objetivos en el modo Conquista, para ser concretos) y hasta 64 jugadores a la vez, que personalmente es lo que más me llama la atención. El PC, claro, siempre se verá mejor que estas versiones, pero no es una consola.

MEJOR QUE

BATTLEFIELD 3



TAN BUENO COMO



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

GRÁFICAMENTE, HAY MOMENTOS EN LOS QUE TEMÍA QUE BATTLEFIELD 4 FUERA A MATAR DEL ESFUERZO A MI CONSOLA, PERO HA AGUANTADO

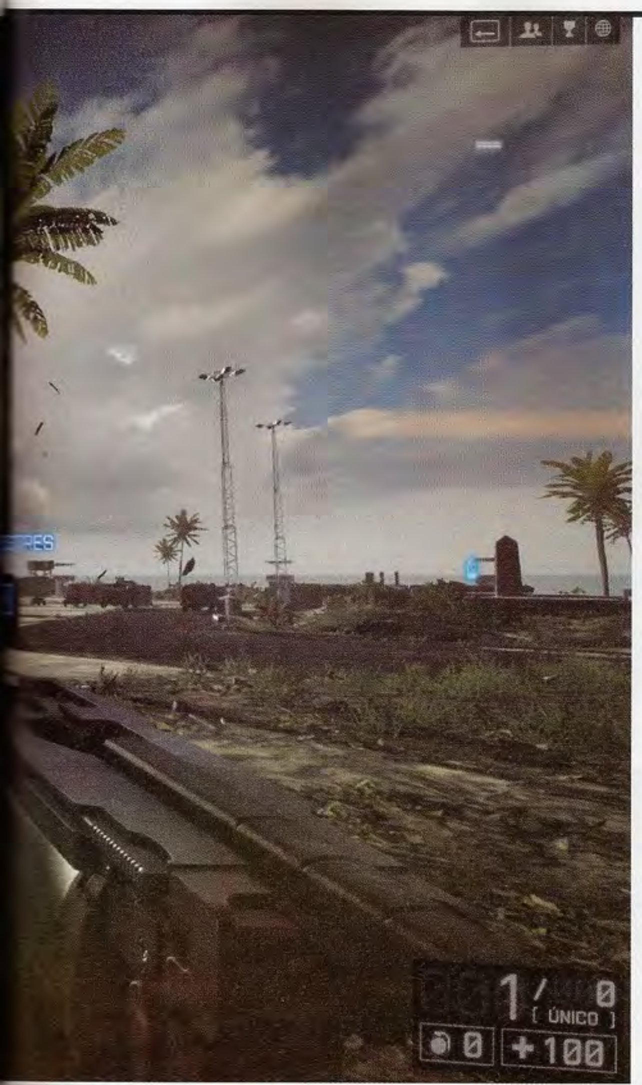
tan típico del multi como pegar tiros a la cabeza, matar a gente de seguido o hacer muertes múltiples está ahora presente en la campaña con un sistema de puntuaciones y de medallas de oro, plata y bronce. Consigue el oro en cada sección de cada capítulo y desbloquearás un arma nueva para el resto del juego. Si estás pensando en *Bulletstorm*, dame un abrazo, querido lector: tú sí que lo vales. Aunque sea una simplificación del sistema de People Can Fly, ver que uno de los FPS más grandes se rinde a los pies del arcade, de los desbloqueables y del jugar bien por el placer de romper récords es toda una victoria para los que amamos ese despiporre de humor y balas que era *Bulletstorm*.

Imagino que este es el punto al que tanto se referían en entrevistas y presentaciones Lars Gustavsson y otros miembros de DICE cuando decían que querían llevar la experiencia multijugador a la campaña, pero siento tener que decirles que no han conseguido tal cosa: la campaña sigue estando muy encorsetada y no hay ningún mapa lo suficientemente grande ni abierto como para pensar "joer, puedo hacer las cosas como quiera". Echo en falta una fase de tanques en un campo de batalla (la única que hay se desarrolla en un espacio urbano, ¡no fastidies, hombre!) donde disparar a enemigos a distancias absurdas, pero vaya, es un avance. Tal como está, la campaña es un paso adelante, aunque sigo prefiriendo la de *Bad Company 2*... En lo que toca a la trama, pues bueno, no es gran cosa. Es divertido pegar tiros, solo faltaba, pero ni los personajes tienen carisma ni el pobre Michael K. Williams (sí, Omar Little de *The Wire*) consiguen transmitir nada. Es una historia carente además de ritmo: se va de aquí allá con un solo objetivo en mente y, cuando por fin se consigue, no hay un clímax ni una gran batalla final. Si el resto del juego hubiera cubierto eso con enfrentamientos peliagudos no me importaría, pero puesto que es un paseo en triciclo, incluso en modo fácil, que dura 4 ó 5 horas, pues se echa en falta. El final, por cierto, es una chorrada inmensa, un burdo intento por hacer sentir algo en un juego que va sobre pegar tiros y tumbar tanques. ¿Que tengo que elegir entre esto o lo otro? Pues hale. Ya. ¿He desbloqueado el revólver para el multijugador? Por fin.

Aún no he hablado de gráficos porque es una materia complicada. Sí, DICE hace

Arriba y abajo: Estas dos capturas corresponden a la versión de PC. En foto no hacen justicia a la calidad real que tiene, pero solo por la escala de la inferior y los efectos de luz y de partículas de la superior ya hay una diferencia brutal. Ahora bien: hace falta un PC que cuesta más que dos consolas de nueva generación...





Arriba: Existen los gráficos y los gráficos. Sí, Crysis 3 se ve mejor que GTA V, pero el mundo de este y la cantidad de detalles que lo pueblan (casi todos, referencias al mundo real) son dignos de alabanza. Como este atardecer en avión.



un trabajo maravilloso con el Frostbite 3 y deben esta orgullosos de él, pero me da algo de lástima que vaya tan regular en las consolas de nueva generación. Ojo, se ve de miedo, la tristeza viene al notar que la generación se ha agotado, de ver vídeos del juego en las consolas de nueva generación y luego ver que en su versión de PS3 y 360 las texturas se cargan lentas en el multijugador y que pega siempre tirones cuando hay una explosión. De PC no hablo porque a 60 fps y 1080p, la comparación es injusta (incluso para las nuevas consolas, ejem). *Battlefield 4* es un canto de cisne a esta generación así como una reafirmación más de que la *Glorious PC Master Race* sigue muy fuerte.

Afortunadamente, nada de esto perjudica a lo bueno, a lo gordo, a el maldito mejor multijugador de disparos que hay. DICE debería sacar valor un día de estos para deshacerse de la campaña y solo sacar un juego multijugador. La nueva generación quizá lo vea, porque la competencia apunta en ese sentido, y será bueno para todos, sobre todo porque tendrán que justificar el desembolso de otros 70 euros no con una campaña nueva sino con un multijugador muy superior. Sea como fuere, *Battlefield 4* sigue su propia corriente y ofrece una experiencia sobresaliente (ops, os he adelantado la nota) que no iguala nadie, aunque en el momento de redactar estas líneas tiene unos cuantos bugs preocupantes, especialmente en PC. Así que, ¿es mejor *Battlefield* que *Call of Duty*? Para mí, sí, y lo es desde *Bad Company 2*. ¿Por qué? Porque tengo la imaginación de un niño y me gusta jugar a la guerra con mis amigos. Me explico. En los videojuegos, existe una idea quizá algo sobre explotada, no siempre bien usada: la de las experiencias emergentes. Es una forma bonita de decir que, en los videojuegos, el conjunto es mejor que la suma de las partes, y en este caso, eso significa que jugar con amigos es la bomba. Si en la campaña hay objetivos que te dicta una voz de un comandante que no existe porque es programación, en el multijugador eso lo suple tu amigo diciéndote "oye, que vienen por aquí, échame un cable". Es algo rematadamente tonto explicado así, pero es un evento no escriptado realizado por jugadores enemigos donde tú y tu amigo decidís un objetivo concreto en lugar de poner C4 y tumbar el edificio o salir pitando. Nada de esto sería posible sin la cantidad de posibilidades que ofrecen los mapas y los modos de *Battlefield*. Es por esto por lo que lo considero el mejor FPS, porque pone a nuestra disposición las armas, los escenarios, los objetivos básicos de cada modo y el sistema de mejoras personales que ya luego nosotros interpretamos y usamos como nos da la gana. Hay gente que solo juega con tanques, otros que se especializan en una de las cuatro clases, otros juegan a matar aunque el objetivo no

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

LA CAMPAÑA: Aunque breve, no es tan vergonzosa como la de Battlefield 3, que imitaba a Call of Duty en lugar de explotar las cualidades de su propio estilo. Este juego hace eso mismo, y muy bien.

OH, COMANDANTE, MI COMANDANTE

El multijugador de cualquier FPS suele ser un nido de mamones de Minnesota que no levantan ni dos palmos del suelo y que intentan hacerte la puñeta mientras se hinchan a conseguir puntos como locos. Por fortuna, ahora hay una nueva forma de vengarse en la distancia, a salvo de su *bullying*: el modo comandante. Se trata de una novedad de esta entrega que, bueno, no hace que juegues en el terreno sino desde la distancia, vislumbrando el mapa con todas tus tropas, los enemigos que marcan los demás jugadores y pudiendo determinar ataques aéreos, la aparición de nuevos vehículos, etc, todo esto mientras también acumulas puntos. Además es algo que se puede hacer desde tablets y smartphones, por lo que tu compañero de piso puede echarte una manita cuando lo pasas mal.

LOS NUEVOS MODOS NO PUEDEN HACER SOMBRA A LA CONQUISTA, QUE SIGUE SIENDO EL MÁS COMPLEJO Y DIVERTIDO DE TODOS

FAQ

ANDA, ¿HAY UNA MUJER EN LA GUERRA?
Las mujeres conforman casi un 20% del total de tropas del Ejército de los EEUU, por lo que no debería sorprender a nadie que aparezcan en un juego. Otra cosa es que sea china y respondona.

¿QUÉ VERSIÓN ME COMPRO?
Sinceramente, la que tengan tus amigos. Por mucho que se discuta de resoluciones y tasas de frames, la experiencia final es estupenda al nivel que sea. He jugado en consola a Bad Company 2 y a Battlefield 3 y 4 y no me ha pasado nada, me he divertido siempre con mi grupo de amigos.

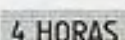
¿EN PC ES SUPERIOR?
Ya lo he dicho varias veces: sí, en PC hay mejores gráficos y la tasa de frames es más estable, pero exige un equipo a la última para verlo al máximo.

¿Y QUÉ PASA CON LA NEXT-GEN?
Que hay 64 jugadores, como en PC, y se ve mejor en PS4.




MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO



4 HORAS



Tras apenas cuatro horas de juego, ya te habrás pasado la campaña del juego. Sí, es mejor que la del antecesor, pero más breve. No es como si esto fuera lo importante.

10 HORAS

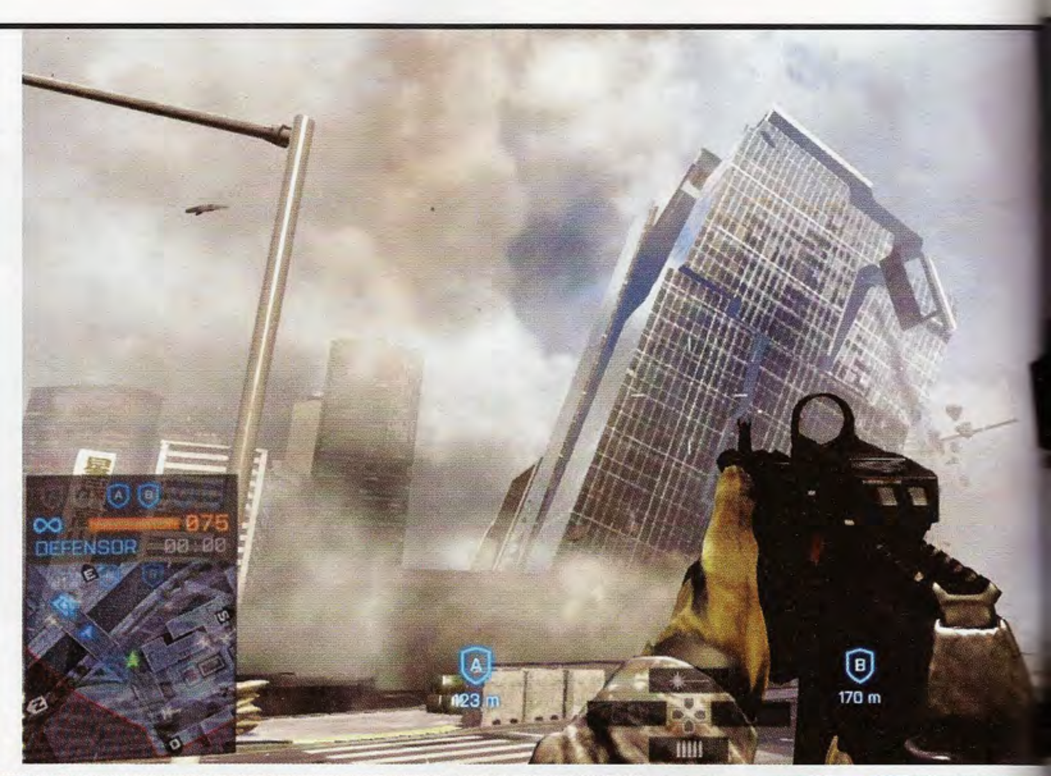


Ya has estado unas horas jugando al multijugador y... eres un manta. O un dios si le echaste horas al anterior. Te aprendes poco a poco los mapas y sus transformaciones.

80 HORAS



Te sabes todos los mapas de memoria, tienes un nivel que evita que te llamen n00b a la primera de cambio y eres capaz de acertar entre las cejas a una pulga a una milla de distancia.







LEVOLUTION, ESA PALABRA

La característica más promocionada de todo el juego se llama levolution, un palabro terrible que viene a describir la transformación que sufren todos los mapas del multijugador a medida que pasa el tiempo y/o se cumplen objetivos. Por ejemplo, en un mapa el tiempo empeora y cada vez llueve más y un barco se estrella contra la playa, destruyendo uno de los edificios donde se aloja uno de los puntos de control. En otro mapa, se cae un edificio. En otro, se rompe una presa y hay una gran inundación. En otro, que uno de estos puntos está en constante movimiento en un tren. Hay que reconocer que las modificaciones que hacen están bastante bien, pero no siempre transforman por completo la partida, y es una lástima.









sea ese; y da igual, porque si el juego lo permite, bienvenido sea. Hay algo fantástico en irse adaptando a la experiencia que surge en cada servidor y que, si te empeñas, puedes modificar con tu grupo de amigos, cambiar el juego haciéndolo mejor. De ahí que piense que este título no está condicionado por la calidad de sus gráficos sino por la plataforma que compartes con otra gente.

Aunque este es el componente estructural de toda la experiencia online, y que es verdad que se puede jugar solo sin ningún problema (siempre estarás dentro de una patrulla y la otra gente puede echarte un cable y tú puedes improvisar sin comunicarte por voz con ellos), son los modos los que terminan conduciendo lo que haces. La conquista sigue siendo la madre de todos los demás modos, sobre todo en PC, donde pueden ser algo tan grande que asusta. Es cierto que en PS3 y 360 los escenarios son más pequeños, los jugadores están limitados a la mitad (64 en PC y nueva generación) y por momentos hay una sensación de vacío cuando intentas ir de un objetivo a otro, pero esto es lo de menos, como matar. Aunque sea un juego de tiros y cada muerte cuente como 100 puntos mínimo, lo interesante es la colaboración por no perder los puntos calientes, que puntúan mínimo 300. Nótese por qué digo que la colaboración es la madre de este juego y lo que hace que sea tan rico. Hay dos modos nuevos que se suman a los de siempre, Obliteración y Dominación. No soy muy fan del primero porque elimina tanques y demás vehículos (hay otros modos que lo hacen, desgraciadamente) para hacer adaptar lo que viene siendo el modo conquista a un estilo más propio de un *Call of Duty*, pero Dominación me vuelve loco: hay que hacer estallar tres objetivos enemigos con una bomba que ambos equipos pueden robarse. Y hay vehículos, claro. Sin duda, es un modo que le da mucho más ritmo al multijugador y que justifica ir matando y persiguiendo enemigos como un loco. Si son capaces de mezclarlo algún día con el modo asalto (donde un equipo ataca y otro defiende posiciones sucesivas), no podré jugar a otra cosa nunca más.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LO OBSOLETO: Battlefield 4 es tan potente que le saca los colores y hace sudar a las consolas de nueva generación, con los peligros que eso conllevan y con ocasionales bajadas de frame en el online.

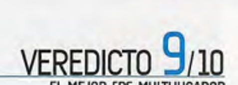
Ahora bien, nada de esto tendría sentido si no hubiera unos mapas dignos. Por ahora no se han rescatado clásicos de la saga y son todos mapas urbanos, en campo abierto y marítimos, los cuales funcionan bastante bien. DICE ha sabido dar un estilo a cada mapa: los urbanos hacen que los vehículos sean casi inútiles, los más abiertos meten alturas en la estepa para poder esconderse de los tanques, existe más verticalidad y, en definitiva, ninguno es odioso. En mis 25 horas online, no he notado el predominio de ninguno, y eso es bueno.

El continuismo de la saga *Battlefield* es evidente para cualquiera que haya jugado a dos juegos. Las mejoras en cómo se puntúa el online, lo que se puede hacer como líder de patrulla o como comandante son aspectos secundarios, tanto como los magníficos gráficos de lo que hace gala en todas las plataformas, aunque cada una dentro de sus posibilidades, claro está. Lo realmente importante es que no hay un solo mapa que me haya resultado mal construido, repetitivo o lleno de pequeños trucos que revientan la experiencia a quienes no se los conocen aún de memoria, y eso es mucho más de lo que podría decir de *Battlefield 3*, por ejemplo. Además, las historias emergentes siguen siendo el punto fuerte y lo que hace que sea posiblemente la mejor experiencia multijugador para tener con amigos dentro del género. *Call of Duty*, a falta de probar *Ghosts*, siempre ha sido individualista, y eso es bueno si eres un *power gamer* que va a lo que va; pero si lo que buscas es un multi donde el resto de gente no sean muertos en potencia o estorbos, donde puedes montarte una historia de guerra como cuando jugabas de niño con tus amigos en la calle, éste es tu juego, amigo.

BRUNO LOUVIERS

EL DE BATTLEFIELD DEBE SER EL ÚNICO SHOOTER MULTIJUGADOR AL QUE REGRESO UNA Y OTRA VEZ HASTA QUE SALE SU SIGUIENTE ENTREGA




VEREDICTO 9/10
EL MEJOR FPS MULTIJUGADOR

"UN MARINERITO EN TIERRA / IZA AL AIRE ESTE LAMENTO"

Assassin's Creed IV

Ubisoft ha dejado de lado el semi-plagio a Dan Brown para embarcarse en un juego de barcos piratas que, con el ancla elevada, casi parece el hijo aventajado y acromegálico del fabuloso *Pirates!* de Sid Meier y el incomprendido *Wind Waker*. El mar, la mar, es un paraje sorprendentemente satisfactorio, y un triunfo del estudio canadiense. A bordo del Jackdaw, el pirata Edward Kenway, antecesor del introspectivo Connor de *Asssassin's Creed III*, se convierte en un trasunto de John Marston dedicado a recorrer las aguas del Caribe enfrentándose a los navíos de las coronas europeas.

El mero hecho de navegar es un placer: la inercia del barco, el constante flujo de actividad a nuestro alrededor, los cambios de condiciones climáticas, el entrar en combate contra un enemigo superior entre el tronar de cañones y los abordajes despiadados (con el mismo combate de siempre), todo resulta extremadamente satisfactorio. Con un espejo técnico a la altura: en mar abierto, *Assassin's Creed IV* es algo bellísimo, con ballenas y delfines cruzándose a nuestro paso y galeones enemigos perdiéndose en la bruma mientras les seguimos a golpe de catalejo. Una experiencia orgánica, natural, con sus convenciones de videojuego en forma de indicadores y guías de interfaz, pero que funciona tan bien como aquello que se propuso la competencia en Red Dead Redemption: si vas a estar mucho tiempo a caballo, procura que sea interesante tanto cabalgar como lo que le rodea. Ubisoft lo ha conseguido con el Jackdaw y su Caribe.

Aparte de que la gestión no podría ser más sencilla, que no simple: gobernar el Jackdaw, sobre todo en combates entre arrecifes o asaltos a fuertes con escolta (porque ahora los fuertes se asaltan desde el mar en una primera fase, viva y bravo), se convierte en su propio minijuego, traducido en pantalla en una frenética actividad de velas que se arrían y despliegan, artilleros recargando a toda leche, mientras hacemos lo posible por esquivar la salva enemiga del momento. Vamos, como lo que había en los mejores momentos del III, pero a lo bestia. Construyendo el juego a partir de ahí.

Pero el problema es que esto es un *Assassin's Creed*, una saga que incluso con el tropiezo de su inicio, es el buque insignia de Ubisoft. Y aquí no vean cómo estorba la licencia, pese a los esfuerzos de Ubisoft Montreal por encorsetar la franquicia. El *IV*, para empezar, obedece más al márketing que a la secuencialidad. Con Desmond Miles fuera de juego, solamente existen nexos difusos con la gran trama de la trilogía pre-

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

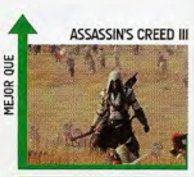
CORRE, KENWAY: Ahora que las ciudades son más horizontales y el parkour mola menos, echamos en falta una marcha extra a la hora de recorrer sus entornos, suplida en parte por el viaje rápido entre atalayas.

DETALLES

GÉNERO: Piratas del Caribe
PLATAFORMAS: Xbox 360, PS3
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: ya a la venta
JUGADORES: 1-6
ANÁLISIS ON-LINE: No

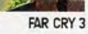
MEJOR QUE

ASSASSIN'S CREED III



PEOR QUE





FAR CRY 3







Arriba: El multijugador presenta una galería de asesinos zumbándose entre ellos, con más variedad de modos y personajes que su predecesor. **Derecha:** La artillería a corto alcance es devastadora. Nuestro combo favorito consiste en virar cuando nos intentan embestir con el espolón de proa, reventarles y abordar justo después.





GRANDES MOMENTOS

TE RESUMIMOS CUÁNDO APARECEN LAS MEJORES SECCIONES DEL JUEGO

1 HORA



El todavía marinero pirata Kenway y un miembro de una de las dos sectas naufragan en la misma isla, pero al final solo uno saldrá de allí por su propio pie. Y con la ropa del otro.

4 HORAS



El juego nos dice no sé qué de misiones, pero nosotros somos piratas, no corsarios. Recorremos la bruma buscando cualquier cosa que flote para darle lo suyo y saquearla.

8 HORAS



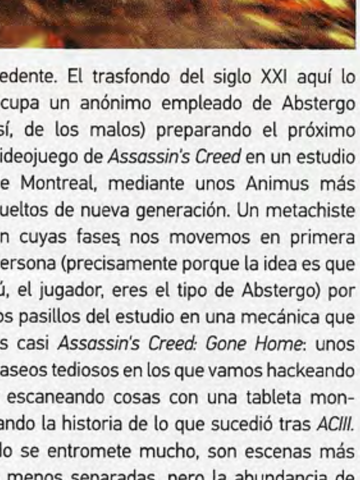
Otro paseo por Abstergo para ahondar en la conspiración mundial en la que los Templarios han caído muy bajo: poner a uno de los suyos de Papa a hacer juegos.

LOS PANDILLEROS DEL CARIBE

Assassin's Creed IV plantea la posibilidad de ir conquistando territorio marítimo reventando fuertes. Al hacerlo tendremos acceso a una rudimentaria carta marítima que nos indica los puntos de interés de la zona. Cada uno de ellos nos permitirá el viaje rápido, algo que el juego pedía a gritos tras el horror de las alcantarillas de la Costa Este yanqui. La conquista de los fuertes se produce en dos fases: en la primera, trepidante y brutal, nos enfrentaremos a las baterías costeras y a una escolta naval en las batallas más intensas del juego (los fuertes disponen de cañones y andanadas de mortero, con lo que no podremos estar quietos ni un segundo). En la segunda, treparemos el hueco abierto a cañonazos para acabar con los oficiales en un caos de llamas y sables e izar la enseña negra en las ruinas.



cedente. El trasfondo del siglo XXI aquí lo ocupa un anónimo empleado de Abstergo (sí, de los malos) preparando el próximo videojuego de *Assassin's Creed* en un estudio de Montreal, mediante unos Animus más sueltos de nueva generación. Un metachiste en cuyas fases nos movemos en primera persona (precisamente porque la idea es que tú, el jugador, eres el tipo de Abstergo) por los pasillos del estudio en una mecánica que es casi *Assassin's Creed: Gone Home*: unos paseos tediosos en los que vamos hackeando y escaneando cosas con una tableta montando la historia de lo que sucedió tras *ACIII*. No se entromete mucho, son escenas más o menos separadas, pero la abundancia de cosas para recoger señala que en Ubisoft no escarmientan.



Seamos sinceros, hace ya tiempo que Ubisoft preguntó al oráculo de los videojuegos cómo se supera el horror vacui en un título de mundo abierto y, como quiera que los dioses estaban ocupados hablando con Rockstar San Diego, dijeron "se acabó: llenemos *todo* el mapeado de coleccionables y minimisiones". El problema es que, ahora que los dioses han hablado con los responsables de este *Black Flag*, les ha tocado heredar todo lo anterior. En cuanto Kenway toca tierra nos encontramos una cantidad descomunal de plumas, cofres, secretos y hasta partituras para las canciones de nuestra tripulación (un toque cuquísimo éste, todo hay que reconocerlo: se alcanza un cierto zen con el barco navegando similar al que daba trotar sin rumbo en *RDR*), repartidos por todas partes, hasta por minúsculos islotes que obligan a bajarse del barco, pegar dos saltos (tan automáticos y simplificados como de costumbre: parkour para gente sin dedos, volviendo otra vez al tremendo error de que correr y trepar sean el mismo botón), coger la cosa; si es que la cosa no es un semoviente al que machacar a mano o a QTE para despellejarlo, y volver al barco. Si suena cansino es porque lo es: es una interrupción total del flujo de juego



que parece que solo está ahí para dar la apariencia de que hay algo que hacer.

Y ése es el gran problema de la evolución de los *Assassin's*.

Cada vez que toca manejar a Kenway en tierra, al tener que separarnos del timón o de la cubierta ajena, el juego muestra una cara pobre que tira por tierra los esfuerzos del mar, la mar, y que tiene más de tedio que de suplicio. Que encima el diseño de misiones tenga unas carencias de imaginación agónicas (por el amor de Khorne, basta ya de misiones de escolta disfrazadas de sigilo) no ayuda, y menos cuando Kenway, un chulogolfas de aúpa, un canallita de la noche, un truhán, no tiene nada que ver con los Asesinos y los Templarios durante casi todo el juego. El tipo tiene la Vista de Águila porque así son los genes mágicos, obtiene las cuchillas por un *deus ex machina* de libro y, en suma, hace cosas de Asesino (¡sin haber entrenado! ¡Sabe usar la doble hoja oculta como Ezio desde el primer minuto! ¿Cómo lo haces, Kenway? Y, lo de siempre, ¿para qué quieres actualizar tus armas si eres igual de letal incluso a puñetazos?), y viste como Asesino porque esto se llama *Assassin's Creed IV* y no *Sea Dogs* o *Kenway The Pirate*. Qué más da ya incluso la coherencia interna: Ubisoft nos ha dado un juego que ni está protagonizado por un Asesino, ni avanza la historia de los anteriores (en la editora ya han dicho que el presente se va a quedar "como contexto" durante los próximos años), y que ya hasta se pitorrea diciéndote que estás jugando a la ficción de hacer el videojuego de *Assassin's Creed IV*.

La trama principal se esfuerza, vaya que si se esfuerza, en no alejarse del universo *AC*, pero el problema es que no va a ninguna parte. Tanto Kenway como el currito de Abstergo se ven envueltos a su pesar en el follón Barça-Madrid que tienen montado los dos bandos y ni siquiera les gusta el fútbol. Para rematar, las tres ciudades que nos presentan son de pacotilla (Nasau es de coña directamente), a niveles que ríete de cuando viste Boston en *ACIII* tras la Florencia de Ezio. Será por ciudades, será que no se puede presentar el mismo juego en el Canal de la Mancha y ambientar un Assassin's en la Londres del Gran Incendio, por ejemplo. Aquí encima el otro gran encanto de los *Assassin's* se diluye como un azucarillo: hemos pasado de conocer a Leonardo da Vinci y Suleiman, de cargarnos a un Papa y salvarle el culo a George Wahington (e incluso aquí ya era todo un poco meh), a tener que interactuar con gobernadores rescatados de las letrinas de la Historia; a tomarnos cañas escuchando flamenquito tabernario con piratas. Que sí, mucho rigor histórico y muy interesantes Barbanegra y Kidd, pero es gente que no da para más, es gente que dice "arrr". Para colmo, el juego cuenta con el mismo límite arbitrario impuesto de los anteriores ("no, es que esto



EL JACKDAW ES EL EPICENTRO DE TODA LA AVENTURA, DESDE DONDE GESTIONA NUESTRA FLOTILLA PIRATA Y SE EQUIPA AL CAPITÁN KENWAY





LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL JACKDAW: Sus actividades, que abren nuevos caminos que la saga haría bien en conservar: arponear ballenas, pelear contra tiburones o explorar pecios sumergidos están entre lo mejor del juego.

FAQ

¿CÓMO ANDA DE BUGS?
Muy bien: ACIV es un juego mucho más pulido que su predecesor.

¿Y EL CABALLO?
No hay, olvídate de él. Con el nuevo sistema de viaje rápido entre islas y dentro de las ciudades no lo vas a echar de menos. Tienes un barco.

¿Y LA VERSIÓN NEXT-GEN?
Me ha sorprendido el poderío gráfico de esta entrega. Pensaba que estaría muy capada, pero cumple con lo visto en los tráilers. También es que yo vivo muy bien a 720p.






YA QUISIERAS TENER CIEN CAÑONES POR BANDA

El Jackdaw es el epicentro de *Black Flag*. Cuenta con un camarote en el que gestionar nuestro equipo y pertenencias y en el que podemos vender la carga saqueada. También podemos mejorarlo de mil maneras, aunque a diferencia de nuestra hacienda en *Assassin's Creed III*, aquí sí es útil y agradable llevar tu nave al límite. Desde fuego de mortero hasta artillería cercana, pasando por más tripulación y casco endurecido, nuestro buque seguirá siendo pequeño pero matón, capaz de enfrentarse a los superbarcos de guerra de las coronas europeas. Para ello, aparte de dinero, se han metido para bien las rutinas de *AC*: buscar planos secretos, coleccionables ocultos, bucear entre tiburones para rescatar mejoras. Con este enfoque, la caza y captura de iconitos en el minimapa se hace más soportable. Oh, y también podremos modificarlo estéticamente: pocas cosas meten más miedo en el cuerpo que un bajel cargado de alcohólicos armados desplegando velas negras.






no lo recuerdas porque Kenway no lo hizo") incluso en el mar. Oye no, no quiero seguir la trama principal para poder acceder a esa otra región. Dame una razón jugable, no un puñetero campo de fuerza aleatorio.

Decisiones de diseño, convenciones de hoja de ruta de la que el estudio parece no poder apartarse, que se vuelven contra el juego. Es cierto que no soy muy amigo de los *Assassin's* (aunque tengo el 100% en todos menos en *ACIII*, que me parece insoportable) pero, aunque *IV* enmienda muchos de los males de su antecesor, la incapacidad de corregir defectos que cada vez van a más (el parkour que comentaba antes, que cada vez resulta más irritante por lo mismo que comentaba en *Splinter Cell Blacklist*: dejadme jugar, esto es el equivalente a que el salto en *Super Mario* fuera automático), y el hecho de que estamos ante un producto que no puede ir hacia ninguna parte (porque la continuación de la saga, queridos lectores de mi alma, no está ni mucho menos aquí) hunde sus logros.

Es cierto que, incluso con todos estos peros, la fórmula sigue dando el pego. Pero, precisamente por los hallazgos marítimos de esta entrega, ahora saltan todas las alarmas en cuanto nos toca enfrentarnos a tierra firme. Es posible que éste sea un *Assassin's* de transición en una saga que realmente está demasiado exprimida (seis juegos en apenas ocho años, así nos luce el pelo), y que el trompazo se lo tenían que haber dado con la entrega anterior (que vendió como si fuese gratis con un Metacritic bastante endeble para una superfranquicia: para eso sirve) pero, o ponen el resto del juego a la altura de la gloria que es ir con el Jackdaw saqueando constantemente a españolitos, o siguen con la

EL JUEGO CARECE DE CIUDADES A LA ALTURA DE LA SAGA. LA HABANA TODAVÍA SE SALVA, PERO EL RESTO...

churrería hasta que los jugadores dejen un momento de coger plumas y cofres y cosas y se planteen que todo lo que les da Ubisoft para eso (todo lo que no es el barco, ojo) está echando humo por el capó.

A mí, al menos, me gustaría que un juego con estas posibilidades y de la casa capaz de sacar Far Cry 3 se preocupase por algo más que de poner un armazón para *Consigue el 100%: El Videojuego*

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10

GRAN JUEGO DE BARCOS PIRATAS. TERRIBLE ASSASSIN'S CREED.

LOS ORÍGENES DEL MANTO

Batman: Arkham Origins

Por mucho que nos guste la franquicia Arkham, después de probar *Batman: Arkham Origins* hay algo que nos queda clarísimo (ya lo sabíamos antes de probarlo, pero siempre hay que asegurarse): Warner Bros quiere convertir la franquicia en un evento anual, como corresponde a las grandes sagas del videojuego de hoy. Puede que la perspectiva de que la saga del Hombre Murciélago se convierta en un sacacuartos al estilo de *Modern Warfare* o *Assassin's Creed* (más o menos afortunado desde el punto de vista artístico, pero aquí hablamos estrictamente de lo industrial) es, ciertamente, inquietante, pero son obvias las intenciones de Warner Bros. al llamar a un estudio menor, WB Montreal, para que se encargue de una entrega de transición mientras que Rocksteady se centra en un (aún sin anunciar, pero confirmado *off the record* por activa y por pasiva) nuevo juego de Batman. Por eso, sería de un candor excesivo esperar de este *Arkham Origins* algo más que una entrega cumplidora y efectiva que funciona como un cañón porque la base que deja Rocksteady es extraordinaria, pero que no se atreve a innovar en ningún aspecto. *Arkham Origins* da al jugador exactamente lo que pide, y en ese «exactamente» está su mayor virtud y su principal defecto: no le deja a medias, pero no le sorprende con el más mínimo extra fuera de la hoja de ruta.

Y el caso es que los mimbres para una entrega, si no revolucionaria sí lo suficientemente distintiva, estaban ahí: WB Montreal ubica el argumento de *Arkham Origins* en los primeros años de la carrera de Batman, cuando más que un héroe es un vigilante agresivo y vengativo, y que aún tiene a las fuerzas del orden de Gotham en su contra. Esperábamos (porque Montreal nos lo confirmó explícitamente, además), que Batman sería un héroe más crudo y violento, y que eso se notaría tanto en sus movimientos como en su estilo de combate. Lo cierto es que solo se nota en que va sin afeitar, porque por lo demás, este *Arkham* es absolutamente idéntico a los anteriores.

Y eh, no es que nos importe, salvo algún detalle que ahora comentaremos, la mecánica de combate e infiltración, los dos pilares característicos de la franquicia, permanecen intactos. De nuevo es estupendo acechar y ejecutar a los enemigos uno por uno saltando de gárgola en gárgola, y de nuevo los combates se despliegan con esa mezcla de sencillez y profundidad (dos botones para empezar, y luego ya si eso, el resto del mando) que tanto ha influido en los juegos de acción en tercera persona de los últimos años. Quizás detectamos alguna falla técnica leve, como que Batman parece a veces moverse con excesiva ligereza, sin peso, y que los problemas con la cámara y la fluidez de los combates son mayores de lo que desearíamos, pero en todo momento son disculpables. *Arkham Origins* está, en general (y si los bugs no te cargan mucho), a la altura de sus precedentes.

Tan a la altura, de hecho, que resulta demasiado parecido a veces, pero con la complejidad rebajada. Está el tema de que el combate y la infiltración es igual

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

MÁS DE OTRA COSA: Aunque detallemos problemas aquí y allá, el origen de todo está en uno muy claro: *Arkham Origins* está demasiado pendiente de logros ajenos como para permitirse tener algunos propios.

POCAS VECES UNA SECUELA HA DADO POR SENTADA LA EXPERIENCIA PREVIA DEL JUGADOR

DETALLES

PLATAFORMA: PS3
OTROS FORMATOS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Canada
COMPAÑÍA: Warner Bros Entertainment
DESARROLLADOR: Warner Bros Montreal
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8

Derecha: Ni todos los problemas del mundo podrían borrar de un plumazo lo que siempre ha hecho bien la serie *Arkham* (y *Origins* no es una excepción): la sensación de que disfrazarse de murciélago para partir brazos tiene sentido. La sensación de poder y de yo soy la justicia.



Arriba: Pese a lo que aseguraba Warner Bros. Montreal, la Batcueva está lejos de ser un campo de juegos enorme donde pasar horas entrenando y perdiendo el tiempo. Puedes ir siempre que quieras, pero no irás porque no hay nada interesante que hacer allí.

Izquierda: *Arkham Origins* mantiene el sistema de combate de los dos juegos anteriores, y aunque hay algún problemilla con la sensación de peso y la gestión de la cámara, sigue siendo lo más memorable del juego.



JEFES FLOJOS

Sin duda, y junto al multijugador, si en algún punto se puede decir que *Arkham Origins* no está a la altura de la calidad exigible a la serie es en los enfrentamientos con los jefes. Que ya nos sepamos las tácticas de lucha de Batman porque tenemos los nudillos pelados de hacer lo mismo en los juegos anteriores, bueno. Pero que Warner Bros. Montreal no haya aprovechado la estructura escalonada del enfrentamiento con los asesinos para trabajar un poco más a los jefes es todo un error. Se repiten esquemas vistos en los anteriores juegos pero cambiando enemigos, y hay jefes opcionales, como el Sombrerero, que saben a oportunidad perdida.



ARKHAM ORIGINS ES A LA VEZ DERIVATIVO E IMPECABLE EN LA MAYORÍA DE SUS ASPECTOS. TODA UNA CONTRADICCIÓN

LÍNEA DE TIEMPO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO Y CUÁNDO TE LOS VAS A ENCONTRAR

10 MINUTOS

Alfred te da un par de consejos y de repente estás en medio de la prisión de Blackgate curtiéndole el lomo a un montón de renegados patibularios. El juego va al grano, desde luego.

2 HORAS

Black Mask ha puesto precio a la cabeza de Batman, éste ha puesto finos a un par de míticos villanos DCs y ha solventado algún que otro crimen con su sistema de rebobinado virtual.

10 HORAS

El Joker, el Joker, siempre el Joker. Arkham Origins también va, en buena medida, acerca del Joker, y nos alegra y nos apena, porque la galería de villanos de Batman da para algo más que eso.

pero levemente inferior, pero es que el juego se parece a los otros *Arkham* donde debería distanciarse. El mapeado, por ejemplo, no solo ocupa dos terceras partes de lo que abarcaba en *Arkham City*, cosa poco habitual en una secuela que tienden siempre a la multiplicación del espacio jugable, sino que es prácticamente idéntico, con el único añadido de la nieve. De acuerdo, algún neón por aquí, algún anuncio luminoso por allá, pero los parecidos de ambas Gotham son asombrosos. Es la misma ciudad, claro, pero cuando absolutamente ninguna mecánica de juego se ha modificado (se planea y avanza por los edificios igual, se combate igual, la infiltración es igual), es cuando *Arkham Origins* revela su condición de producto digno, pero decidida y asumidamente menor.

Y junto a esa revelación vienen el resto arrastrando: el argumento está descuidado y no siempre tiene sentido (las calles vacías... ¡porque va a haber tormenta!), la potente idea de los villanos persiguiendo a Batman porque se ha puesto precio a su cabeza no se exprime a fondo y no siempre tiene sentido, y a veces se desaprovecha abiertamente el panteón de monstruos de Gotham (lo de Deathstroke al principio y de cualquier manera es de juzgado de guardia). Es más, las sucesivas peleas con los grandes villanos deberían ser puntos álgidos en el juego, y no lo son porque la pereza de Warner Bros. Montreal a la hora de diseñar combates les ha llevado a clonar los de con jefes de anteriores *Arkham*, en algunos casos (como el de Bane) sin ni siquiera cambiar al personaje imitado. El caso más triste es el del Sombrerero Loco, que no solo no tiene mucho sentido en el contexto del juego, sino que sus niveles no tienen reparo en clonar los hallazgos visuales y sensoriales de la sorprendente fase del Espantapájaros en *Arkham Asylum*.

CIUDAD MUERTA

Rocksteady se las ingenió para que la ciudad de Gotham no tuviera más que criminales dentro, y esa decisión necesaria para justificar el desarrollo y la mecánica de mundo abierto del juego, tuviera un sentido argumental. Warner Bros. Montreal no estaba, desde luego, preparada para llenar la urbe de gente (¿quizás en la próxima entrega de la franquicia a cargo de Rocksteady, no anunciada y desde luego ya necesitada de un volantazo temático, estético y estructural?), y lo justifica desde el guión: se anuncia una tormenta terrible. Es Nochebuena. ¿Quién saldría a la calle? Por mucha suspensión de credulidad que pongamos en marcha, reconozcámoslo: es ridículo.

Abajo: A pesar de la nevada constante (una nevada preciosa, eso sí), la ciudad apenas se diferencia de la mostrada en anteriores juegos de Arkham... salvo que es más pequeña.



Izquierda: El Sombrerero hace de las suyas en una fase alucinógena que carece del factor sorpresa que tuvo una idéntica en *Arkham Asylum*.

Derecha: El Batplano te lleva donde quieras, pero no, no puedes pilotarlo. Se pilota solo. Es como un taxi .



Arriba: A pesar de que el juego se desarrolla con un Batman novato dando sus primeros pasos, WB Montreal no ha aprovechado para reducir la carga tecnológica.

El gran problema de *Arkham Origins* es su asumida decisión de no tomar ningún riesgo bajo ningún concepto: no hay acertijos que te tengan babeando durante horas mirando una pared, no hay mazmorras que sorprendan por su originalidad o atrevimiento (no esperéis tiburones en museos aquí). Ni siquiera hay, demonios, un poco de chispa a la hora de plantear los gadgets de Batman, que mira que es sencillo inyectar un poco de sentido de la maravilla en el único aspecto que hasta en el Batman más callejero y seco se cede a la ci-fi chusca. Pero no, absolutamente todas las armas e inventos que usa Batman en *Origins* son refritos de artilugios similares en otras entregas. Sin embargo, una vez asumida esa naturaleza derivativa, el juego entra bien, e incluso repetirás la campaña para conseguir extras, nuevas dificultades y vestiditos para el millonario enmascarado. Y lo apreciarás, sobre todo, cuando compruebes que donde el juego decide innovar, pincha: el árbol de habilidades, por ejemplo, está planteado con efectividad pero sin chispa. Y el multijugador, el único añadido grueso y decididamente nuevo del conjunto, es un desastre: en el momento de escribir estas líneas aún no se ha implementado la posibilidad de controlar a Batman y Robin, pero aunque se pudiera, algo nos dice que tampoco lo habríamos conseguido, ya que nuestras experiencias con el multijugador han acabado siempre con nuestros huesos dando tumbos fuera de los servidores, en continuo reseteo.

Arriba: Alfred suministra puntos de experiencia si entablas conversación con él en la Batcueva. Aparte de eso...

FAQ

¿QUÉ HAY APARTE DEL MODO HISTORIA?
Las típicas chuminadas de Enigma distribuidas por toda la ciudad pero ojo, sin acertijos. Y una locura de pintadas de Anarky que solo se localizan con la visión de detective. Para muy hardcores de Batman.

¿MULTIJUGADOR?
Apenas lo hemos probado porque nos echaba continuamente de los servidores.

¿HAY ROLLO RPG?
Hay un árbol de habilidades. Tampoco lo llamaríamos RPG. Como mucho, rollito primaveral.

LOS TRAJES

ALTA COSTURA DARK KNIGHT

VISTIENDO A LA NOCHE: Durante el juego se desbloquean trajes, y prevemos la típica sartenada de DLCs textiles, pero que quede constancia de que el traje de salida nos parece un horror.

Origins no es un mal juego, pero no está de más recordar lo que comentábamos al principio: para entenderlo es necesario entender también lo que Warner Bros. Interactive quiere hacer con la franquicia, y en ese plan, al menos uno de cada dos juegos va a ser un producto rápido y preparado para saciar a los consumidores menos exigentes del Hombre Murciélago.

Y sí, de acuerdo, si hay algo bueno en los videojuegos es que, como ya he escrito por algún otro lado, puedes convertirte Batman. Y *Arkham Origins* replica lo suficientemente bien esa experiencia como para que no nos quejemos demasiado. Pero cuando asistimos a decisiones de diseño tan perezosas como igualar la pistola de hielo con la de pegamento porque eh, cuando se seca te resbalas, no podemos menos que torcer bastante el gesto, y desear que esto hubiera sido un genuino *Año Uno* de Batman. Pero claro, semejante tarea... igual hay que dejarla en las manos del añorado Rocksteady. De momento no nos queda otra y seguimos esperando.

JOHN TONES

VEREDICTO 7/10
HASTA FALTO DE INSPIRACIÓN, BATMAN ES BATMAN

ESA CONSTANTE SENSACIÓN DE DÉJÀ VU

The Legend of Zelda A Link Between Worlds

Antes, si veías una Trifuerza que giraba dividida y que se unía para dar paso a una fanfarria victoriosa, sabías perfectamente ante qué *Zelda* estábas, pero ya no. *A Link between Worlds* viene a decirnos que no existe nada sagrado y que si *El David* puede llevar unos Levis en una página de publicidad, Nintendo puede reciclar uno de sus mejores juegos y contar otra historia.

Quizá reciclar es una palabra muy dura si la entendemos por su lado peyorativo. Digamos mejor que, por momentos, *A Link Between Worlds* parece una narración alternativa de un cuento, como si un abuelo hubiera contado *ALTTP* a su nieto y éste, ya viejo, se lo contara al suyo, recordando la mayoría pero metiendo detalles nuevos donde tiene lagunas. Imaginado así, estamos ante la mejor demostración de que la saga *Zelda* es una leyenda, pero por desgracia vivimos en un mundo donde las ideas no nacen de los árboles y a veces es más fácil usar algo que funcionó en su día y reaprovecharlo: estamos ante el *New Super Mario Bros* de *Zelda*.

El ejemplo más claro de esto es que todo en el mundo te suena aunque sea ligeramente diferente. Tanto en Hyrule como en Lorule, que viene a ser el nombre que se le ha dado a la versión del DarkwWorld del original; hay lugares, objetos, personajes y templos que se han rehecho casi al pie de la letra, pero hay bastantes (quizá más en Lorule que en Hyrule) que han sido ampliamente modificados. Es fácil dejarse llevar por los lugares comunes, y sobre todo por la estupendísima banda sonora, pero las mazmorras son todas diferentes. Incluso su lugar en el mapa sea la misma que en *ALTTP*, aunque no cómo se accede. Este detalle, el de llegar a la mazmorra tras romperse el coco con el mapa es algo que ha sabido reinterpretar bien, sobre todo porque no hay un orden fijo para superarlos. Esto se debe a que los objetos, por primera vez en la saga, no se obtienen principalmente en las mazmorras (ojo, hay algunos que sí, pero son poquitos), sino que se alquilan a un personaje secundario, Ravio, por un precio. En la primera mazmorra, ya tenía

NO HE PODIDO SACARME A LINK TO THE PAST, DE LA CABEZA: LO BUENO ME RECUERDA A ÉL Y LO MALO ME HACE ECHARLO DE MENOS

AL DETALLE

GÉNERO: Él mismo
PLATAFORMAS: Nintendo 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: 22 de noviembre
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS





PEOR QUE

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

FAQ

¿EL ARCO Y LAS BOMBAS SE COMPRAN?
Primero se alquilan (100 rupias) y luego se compran (800 o 1.200), pero si mueres pierdas las alquiladas. Es una mecánica algo inútil, pero bueno, es diferente.

ENTONCES, ¿PUEDO QUEDARME SIN OBJETOS?
En teoría, sí, pero yo solo he muerto una vez y cuando ya había comprado todos los objetos de Ravio, así que no temas por ello.

¿ES UN JUSTO HEREDERO DE A LINK TO THE PAST?
Sí, porque todos los *Zelda* son de un modo u otro sus herederos, y no, porque no respira su mismo aura ni las mazmorras son tan laberínticas (salvo una).



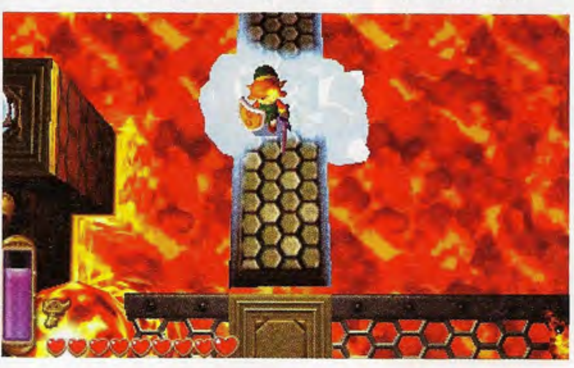
Derecha: La mecánica del graffiti está bastante bien pensada y muchas veces no te das cuenta de lo fácil que es un puzle hasta que te acuerdas de ella.

NO TENGO RECUERDOS DE ESTE LUGAR...

Puede que todos los Zelda se parezcan un poco entre sí (normal, tienen el mismo protagonista), pero lo de este juego es escandaloso. Sí, el mundo es el mismo al de A Link to the Past y hay muchos lugares comunes (esa botella que se consigue debajo del puente, esa pieza de corazón que se alcanza igual, etc), pero esto a veces puede perjudicar al jugador viejuno. Me he metido en más de un sitio pensando que me iba a encontrar una cosa y, sorpresa, me he topado con algo que no me esperaba. Es una sensación agradable, después de todo, aunque no abunda tanto como me hubiera gustado. Si has jugado a A Link to the Past, te ocurrirá lo mismo que a mi



Arriba: Las armas mejoradas facilitan mucho la vida, pero es difícil conseguirlas: hay que encontrar hasta 100 bichitos por el mundo y cada diez puedes mejorar solo un objeto.



el arco, el gancho, las bombas y los bastones de fuego y hielo. No sirven para mucho, pero tenerlos permite más adelante ir a cualquier templo o recorrer el mundo libremente. Esta idea que casi abraza el mundo abierto del RPG se queda un pelín coja porque resta casi por completo la utilidad de los mismos. Nunca había utilizado tan poco el gancho o el arco en un *Zelda*, y esto podría haber sido bueno, pero en su lugar les ha restado toda su importancia: tener todos los objetos es como si no tuvieras ninguno.

Tiene mérito intentar cambiar una fórmula tan establecida y repetida, pero no funciona. Sí lo hace algo mejor el añadido de la barra de energía: ya no hay que recolectar flechas ni bombas sino que los objetos gastan esa barra morada que veis en las capturas y limitan su uso un poquito. No mucho, apenas nada, pero algo. También podría haberse mejorado.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA BSO: El homenaje a las melodías originales de *A Link to the Past* hacen que este juego sea glorioso, aunque es una lástima que los altavoces de la consola sean tan malos. Jugadlo con auriculares.

Lo más interesante de este *Zelda* es la mecánica que se ha lucido en todos los vídeos: el poder introducirse en paredes. Esto gasta energía y es posiblemente la única vez donde he notado que existe la barra, pero sigue siendo una mecánica desaprovechada. Modificar la relación con el espacio es algo muy propio de los juegos de puzles, y ahí está *Portal* como obra magna dentro de dicho concepto. *A Link Between* Worlds debería haber empleado esta mecánica para ser más portalesco en sus mazmorras. Haciendo un diseño más profundo y enrevesado de los niveles, empleando constantemente la transformación en grafitti y haciendo que el movimiento dependa casi enteramente de él en algunos templos, podríamos haber visto un Zelda magnífico sin tener que meterse en berenjenales como querer cambiar la relación con los objetos. El secreto para hacer un mejor Zelda está aquí, y es muy fácil comprobarlo: la mazmorra del hielo es magnífica, quizá la mejor que he visto en un Zelda desde el Templo del Tiempo de *Twilight Princess*. Cómo juega con la verticalidad y lo enrevesado de combinar alturas y paredes donde meterse, además de lucir más el magnífico 3D, hacen el nivel algo enrevesado y muy divertido.

Si la saga Zelda la cogieran unos cuantos diseñadores nuevos que se pusieran a crear templos temáticos, usando mecánicas como la de introducirse en las paredes, nadie se quejaría de que los *Zelda* siguen siendo lo mismo de siempre. Porque su problema, al final, no es la progresión mundo-mazmorra-objeto (que también podría cambiarse hacia algo diferente, no digo que no), sino que el núcleo duro, los templos, ya no son lo que eran. Un buen *Zelda* es tan bueno como sus niveles, y punto. Este juego tiene una gran mazmorra y emplea muy bien la mecánica que le da sentido, pero podría ser infinitamente mejor si fuera un poco difícil. Solo he muerto una vez, decía antes. ¿Sabéis dónde? En la susodicha mazmorra buena. Más claro, agua. Sigh.

BRUNO LOUVIERS



PÁSATE ESTE Y PONTE ALTTP OTRA VEZ

LA ETERNA CAÍDA AL VACÍO DEL ERIZO AZUL

Sonic Lost World

DETALLES

PLATAFORMA: Wii U
OTROS FORMATOS: 3DS
ORIGEN: Japan
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sonic Team
PRECIO: 47,95 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-2

Los juegos de Sonic se han convertido, de un tiempo a esta parte, en algo muy complicado de criticar sin apelar a las sensaciones personales, poco o nada arraigadas en hechos más o menos objetivos. Después de la absoluta debacle que supuso aquel *Sonic the Hedgehog* de 2006 que hacía de todo, y todo lo hacía mal, los juegos del erizo azul dieron un viraje hacia el estilo clásico, el que inmortalizó el Sonic Team con la primera Megadrive, y el resultado ha sido siempre, en términos generales, muy similar: «*Sí... pero no*». Una frase muy repetida, y que incluye un «sí», pero también un «no». Y que obliga al crítico a plantearse qué le pedimos a un juego de Sonic, y si nos lo ofrece, por qué nunca estamos conformes.

Después de aquel horror de 2006, y aprovechando la fiebre retro y que los juegos de plataformas 2D no solo tienen códigos y mecánicas que vuelven a estar de moda, sino que ya no hace falta disfrazarlos con ropajes 3D, los juegos de Sonic insisten, entrega tras entrega, en que esta vez sí se recupera el espíritu de los títulos clásicos del erizo. Y siempre, invariablemente, "sí... pero no".

En este caso, el juego tiene un gusto estético muy afinado. Por ejemplo, pese a su estulticia conceptual, hasta el tono cartoon de las cinemáticas, alejado del relativo «realismo» de entregas anteriores, es una gozada visual. Y el diseño de los niveles, siempre homenajeando a los clásicos pero siempre, también, intentando aportar algo nuevo, es lo mejor *Lost World*. La idea de convertir la nueva entrega de Sonic en un *Super Mario Galaxy* a altas velocidades es dudosa, pero se plasma en una serie de niveles de gran belleza plástica, que aunque tienen sus altibajos (los enfrentamientos con los jefes son un asco, los niveles «abstractos» tipo pinball o shooter habrían sido indignos en una entrega de 16 bits, muchas fases de alta velocidad en 3D son un error), funcionan y sorprenden. Los mundos con forma de prisma, pese a ciertos problemas derivados de un diseño ocasionalmente mal enfocado (prepárate, en muchos casos, a pasar minutos y minutos deambulando por una esfera sin saber muy bien qué es lo que tienes que hacer) son muy disfrutables, y están rebosantes de ideas de mecánica que,

Derecha: Quizás el gran problema de *Sonic Lost W* sea de ritmo: técnicamente los niveles cilínd son irreprochables, pero el cambio de estilo oblig modificar el tempo y la velocidad a la que se jueg

Abajo: Enemigos de toda la vida, con nuevos-viejos tama y formas. El juego discurre dudando de forma contin desesperante entre el homenaje y la innova



Arriba: Y una vez más, porque no aprendemos, sartenada de niveles 2D que intentan replicar la sensación de los juegos históricos de *Sonic*, con los resultados de costumbre.

Abajo: Los guiños y enemigos clásicos rediseñados de Sonic son constantes. Va a la par con otros pocos juegos recientes de Sonic que han trabajado la nostalgia con acierto.



LA IDEA DE CONVERTIR EL JUEGO EN UN «SUPER MARIO GALAXY» A ALTAS VELOCIDADES ES DUDOSA



Arriba: Las caídas más o menos libres también son constantes en este nuevo juego de Sonic Team. El estilo *Mario Galaxy* recibe así una inspirada pero mareante vuelta de tuerca.

3DS: MUNDOS PERDIDÍSIMOS

La clave para entender qué falla en la versión 3DS de *Lost World* está en un detalle: algunos mundos tienen un límite de veinte minutazos para ser completados, y aún así, se quedarán cortos. Poco menos que una blasfemia para un personaje que ha hecho del frenetismo casi su seña de identidad, pero que aquí se sosiega en el juego más lento de Sonic jamás creado. Un detalle que no tendría que ser malo de por sí, pero por desgracia va de la mano de niveles mal explicados, sin objetivos claros, controles terriblemente diseñados y algunos niveles literalmente injugables.

Abajo: No es no tengamos costumbre de que Sonic se vea sumergido en niveles ridículamente abstractos, por cierto.

si bien se explotaban infinitamente en las dos entregas galácticas del fontanero de Nintendo, suponen un agradable soplo de aire fresco para el universo Sonic.

El problema viene con la plasmación de ese diseño en un sistema de control consecuente y efectivo. El eterno drama de los juegos de última generación de Sonic, todos los que no son 2D puras: los controles y sus necesidades de confundir complejidad con complicación. En este caso tenemos la desastrosa decisión de que Sonic, por defecto, ande, teniendo como añadidos correr o hacer *spin dash*. Dice mucho acerca del diseño de niveles que la elección de movimiento por defecto del erizo sea andar con cierta parsimonia, y el jugador experimentado de la franquicia se puede imaginar a qué equivale: caídas constantes por agujeros que parecen coladores, enemigos salidos de la nada a los que hay que atacar con precaución... Porque esa es otra, los movimientos de Sonic son tan poco precisos que el combate se lleva a cabo con un modo de apuntado automático que hace que nuestro protagonista rebote de enemigo en enemigo. No está del todo mal implementado (aunque hay momentos de coreografía de pulsaciones ciertamente infernales), pero demuestra hasta qué punto los controles traicionan el espíritu de los juegos de Sonic, donde saltar sobre los enemigos debería ser una suma, no un tropiezo. No todo es malo en este aspecto, no obstante: la posibilidad de acabar con los enemigos con dos ataques distintos le otorga al juego cierta dificultad añadida, bien pensada e implementada (una capa de dificultad que llega no como mero accidente) y que le da al título un aire de mecánica arcade, con su punto de sencilla memorización de combos que tampoco tiene nada que ver con el universo Sonic, pero que se recibe, la verdad, con los brazos abiertos.

Sonic Lost World no es un juego de Sonic grandioso, está por debajo del reciente, también renqueante pero decididamente superior, *Generations*, donde las innovaciones en la mecánica iban de la mano de su agradecido tono nostálgico, pero es encomiable el intento de distanciarse de la rancia conversión a 3D del *Sonic* clásico que hemos vivido durante años. Es una pena, desde luego, que no se aprovechen las posibilidades de WiiU, con un empleo del mando como suministrador de consejos y tutoriales y como mapa que no sirve para prácticamente nada, y que merecía algo más de dedicación por parte del Sonic Team, sobre todo teniendo en cuenta que el juego es exclusivo de consolas Nintendo. Y volviendo al principio, lo que sí exhibe *Sonic Lost World* es una brillantez gráfica fuera de toda duda, y que demuestra que WiiU puede competir en potencia visual con PS3 y Xbox 360 cuando se diseña para ella con buen juicio. Es una pena que, después del ingenio demostrado en *Generations*, *Lost World* vuelva a padecer los mismos dramas que tantos juegos recientes del subgénero Sonic: ideas buenas sobre el papel pero incompatibles con la sencilla sensación de velocidad que debería transmitir el personaje. Porque... ¿si no fuera un juego de Sonic le pondríamos tantos peros? Una buena, buenísima pregunta.

JOHN TONES



VEREDICTO 6/10

MOMENTOS BRILLANTES A VELOCIDAD DE CRUCERO

FAQ

¿HAY HISTORIA?
Sí, y es absolutamente espantosa. Pero si te gusta el universo Sonic, las cinemáticas que la desarrollan son auténtica crema.

¿QUÉ VERSIÓN ES LA MEJOR?
La de Wii U con mucha diferencia. Más arriba te explicamos cómo hemos sufrido con la de 3DS.

¿HABRÁ EN ALGÚN MOMENTO GLORIA DE NUEVO PARA SONIC?
Estamos seguros de que puede hacerse. Pero nadie parece saber cómo.

SONIC THE HEDGEHOG (2006)

MEJOR QUE



PEOR QUE

SONIC GENERATIONS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

JEFES POCO JEFAZOS: Sin duda el elemento más flojo del juego, de la mano de una historia débil e indignos del gran esfuerzo visual del juego.

LOS HOMBRES DE PLÁSTICO CONTRA EL DEVORADOR DE LEGOS

Lego Marvel Superheroes

Traveller's Tales ha pegado un salto tecnológico en el que ya se olvidan directamente del referente de plástico para crear su propio universo de fantasía lleno de efectos especiales en el que Lego ya es solo estética. Entre tanta golosina visual la serie se ha convertido en un híbrido en el que encontramos, ya sin tapujos, elementos que nada tienen que ver con los muñequitos, perdiendo por el camino los chistes originales (aquel momento en el que al muñeco de Chewbacca no le cabe un casco de Stormtrooper porque no es una figura estándar) y pasando a ser una superproducción familiar en toda regla. Pero, a quién le importa, diréis, si estamos ante la versión para todos los públicos del Universo Marvel, un sueño para el fan y... Y ya, porque lo que debería ser la puerta de entrada de los críos a los videojuegos está alcanzando unos niveles de torpeza jugable raros para Traveller's Tales. Básicamente porque no ha pulido ninguno de los defectos que mostraba Lego Batman 2 (el control del vuelo, las dificultades para controlar algo tan simple como orientarse en la ciudad abierta) y hasta los ha agravado en parte con la abundancia de minicinemáticas dentro de las misiones principales. Incluso en el modo libre aparecen miles de momentos en los que cada acción se ve correspondida por una animación en la que perdemos el control y que no podemos saltar.

Entiendo que el juego está dirigido al público infantil, pero me sorprende que Traveller's Tales haya optado por el peor enfoque a la hora de hacer un juego para críos: tratarles como humanos pequeños imbéciles. Los puzles son de una dificultad anodina y siguen basándose en el esquema "cambia de personaje y usa el poder tal" para seguir avanzando, no hacía falta plagarlos de momentos que sólo aturden y desesperan.

Afortunadamente la parte marvelita hace que se le perdonen muchas cosas. Si algo hace bien el estudio es tratar con cariño las propiedades con las que trabaja, y aquí se han destapado a niveles muy superiores a los de su propia casa (DC, que es parte de Warner). La Manhattan Marvel es un festín de referencias para el lector de cómics, y hasta la propia estructura hace maravillas por integrar las dos identidades Marvel actuales, películas y comics. Detalles como tener un botón para alternar entre personajes con identidad secreta o transformaciones (Bruce Banner es Hulk, etcétera), la inclusión de cameos y bromas privadas sobre personajes fetiche (el Pato Howard o Chica Ardilla; Masacre gestionando las misiones posjuego; tener que rescatar al pobre Stan Lee, la única mascota humana geriátrica del planeta) y la presencia de los lugares más icónicos de su universo lo convierten en una delicia.

Lego Marvel encierra el que posiblemente sea el mejor momento hasta la fecha: asomarse al borde del Helitransporte y

DETALLES

GÉNERO: Stan Lee presenta
PLATAFORMAS: Xbox 360, PC, PS3
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Warner Bros.
DESARROLLADOR: Traveller's Tales
PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: No hay

Derecha: Volar por los cielos Manhattan sería mejor si el contr fuese un dolor de pulgares. La ciu es fantástica hasta el último de pero el vuelo es insu



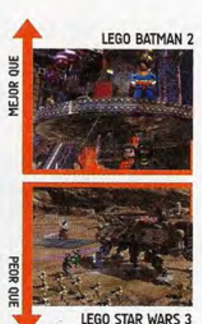
Arriba: Ay, Spiderman, que eres un pícaro. ¡Que eso es el Club Fuego Infernal, está lleno de pervertidos! Ehm... Espero que a los que tengáis hijos no os toque contestar preguntas incómodas sobre las abejas Lego y las flores Lego.



Derecha: La pantalla del Hombre Arena me ha hecho pensar que estaba ante la versión next-gen, con un despliegue de locurón y piezas individuales a partes iguales.

LEGO YA SOLO ES LA EXCUSA PARA PLANTEAR EL VIDEOJUEGO TOTAL MARVEL QUE SERÍA IMPOSIBLE EN MANOS DE OTRO ESTUDIO





FAQ

¿CUÁNTOS PERSONAJES INCLUYE?
Cientos. No exagero, ¡están hasta Gwen Stacy y la Tía May!

¿Y PODERES?
Demasiados: magnetismo, telekinesis, garras, sentidos especiales, telarañas, fuego, hielo, garras, electricidad...

¿ES LA NUEVA YORK DE MARVEL?
Es una amalgama entre la de los comics y la de las películas. Y la Mansión X está dentro de Manhattan.

HÉROES Y VILLANOS DEL MAÑANA

Lego Superheroes tiene aires de next-gen, sobre todo en su versión PC, con una cantidad de efectos y detallitos puestos al servicio estético de su licencia. Desde el brillo metalizado de Iron Man hasta el fuego de la Antorcha Humana, cada personaje tiene un detalle único que muestra que todo el tiempo que no han invertido en mejorar el control se ha ido en currarse un plantel de superhéroes que pueda mirar a la cara a *Marvel Ultimate Alliance* y superarle como juego más fiel a la Casa de las Ideas. Quizás hace demasiadas concesiones al universo audiovisual (Agente Coulson, aburres), pero están mejor implantadas que en la continuidad de los tebeos. Además, ¡tiene como personajes a H.E.R.B.I.E. y a Ned Leeds!



lanzarse al vacío para volar por los cielos de una ciudad detalladísima, sin pantallas de carga ni monsergas (que sin embargo suceden cada vez que cruzamos un par de puertas en interiores: menuda plaga). El juego libre está repleto de cosas que hacer, pero tiene el problema de que hay que progresar en las misiones si queremos sacar los secretos de Nueva York. Y aquí TT no se ha tirado al vacío.

Salvando la descomunal primera pantalla (un enfrentamiento con Hombre de Arena en el que las capacidades de Spiderman, Iron Man y Hulk funcionan como un reloj), y un par de escenarios muy bien pensados, como la Mansión X, el resto de niveles oscila entre los soporífero y lo abominable. Debido sobre todo a la constante necesidad de alternar entre personajes, que deben separarse en múltiples ocasiones para activar lo que sea y volver sobre sus propios pasos (el castillo del Dr. Muerte, por ejemplo). Para agravarlo todo, se ha conservado el sistema de Lego Batman 2 en el que los controles responden de forma distinta dependiendo de si estamos en la ciudad o en una de sus limitadas misiones, en las que la arcaica cámara fija nos jugará malas pasadas (hay un nivel dentro de la Estatua de la Libertad en el que un error de salto te puede mandar a cinco minutos de volver a trepar: casi es mejor morir).

El problema es que en TT no han entendido que más no siempre es mejor. En el caso de los poderes para avanzar o desbloquear secretos nos encontramos que hacen falta al menos 10 personajes para sacarle todo el jugo a un nivel. Y ahora que la selección automática de los primeros Lego se ha perdido para siempre, la alternancia entre los mismos es un suplicio (sobre todo cuando intentas abrir el extenso y molesto menú con un personaje transformable y descubres que el juego no sabe si quieres abrir dicho menú o vestirte de Peter Parker, por ejemplo.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CONTROL DECENTE: Un juego en el que volar es un placer estético pero un infierno de controles tiene un problema muy serio. Pero es que se aplica al resto: vehículos, minijuegos y hasta personajes a pie.

Eso sí, una vez terminada la inagotable trama principal (por lo menos más variada que la de DC, enfrentándonos a Galactus, pero sin El Vigilante), el juego libre es bastante satisfactorio, siempre que nos olvidemos de las carreras aéreas. Porque, o yo me he vuelto muy torpe de repente, o no puedo entender como un crío de diez años no va a romper el mando de forma totalmente histérica al intentar mil veces culminar con éxito pruebas con un cronómetro más ajustado que las de cualquier clon de *GTA* existente (hablamos de metas volantes de cinco segundos de duración con el control de vuelo que ya tenía Superman). Es una lástima que el mejor Lego hasta la fecha en términos de universo sea el que peor lo pase como juego puro. Una lástima.

JAVI SÁNCHEZ



EL UNIVERSO MARVEL ENTERO, PERO CON ARTRITIS

NOS TOMAMOS EL RALLY EN SERIO

WRC 4

AL DETALLE

FORMATO: PC, PS3, Xbox 360, PS Vita
ORIGEN: Italia
COMPAÑÍA: Big Ben Interactive
DESARROLLADOR: Milestone
PRECIO: 39,95 € (Vita y PC), 59,95 € (PS3 y Xbox 360)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16

Desde que Evolution Studios abandonara la licencia oficial de WRC para volcar sus esfuerzos en el desarrollo de MotorStorm, el lado más realista del mundo de los rallies había quedado ligeramente en el olvido. El mencionado título de Evolution y la saga Colin McRae le quitaron protagonismo a la licencia oficial (y, todo hay que decirlo, en la realidad la F1 ha ganado mucha más importancia que la WRC), pero eso no quiere decir que la licencia haya quedado aparcada definitivamente. Desde 2010, los italianos Milestone (creadores del mítico Screamer Rally) han sido los artífices de los títulos con la licencia WRC y, aunque no son tan efectistas como Evolution o CodeMasters, podemos confirmar que han realizado un grandísimo trabajo con esta cuarta entrega.

WRC 4 une vehículos, marcas, pilotos y etapas oficiales a un sinfín de elementos que el género ha ido adquiriendo con el tiempo; Milestone ha ido recogiendo las mejores ideas y las ha incluido en el juego: reglaje y reparaciones en el Service Park tras determinadas etapas de golpes y averías (todo recuerda a la saga F1 de CodeMasters), un número determinado de repeticiones para salir vivos de esa curva que se nos resiste (como en Dirt)... Pero lo mejor de todo es que la esencia del juego: el control y el comportamiento de cada vehículo es de lo más característico, realista y, sobre todo, único.

Si esperabas tirar del freno de mano y realizar los más locos derrapes como si fueras Ken Block en su mejor tarde, lo llevas claro. La conducción es muy realista y el comportamiento de cada vehículo difiere muchísimo entre sí, sobre todo si pertenecen a diferentes categorías. Cada coche es un mundo y hay que hacerse al control de cada uno teniendo en cuenta el tipo de tracción (delantera o 4x4) y si son los modelos de la categoría máxima WRC. Al igual en la saga F1, también podremos activar diferentes ayudas a la conducción para evitar destrozar el coche contra una roca a las primeras de cambio. Otro de los puntos más originales del título de Milestone es la inclusión del modo carrera, que nos llevará desde la categoría Junior WRC (donde el único coche disponible es el Ford Fiesta RC2 para igualar las posibilidades) hasta la categoría máxima, pasando por WRC 3 y WRC 2. Cada evento está estructurado como en la vida real, con tres días de carreras y dos etapas por día, a las que afectarán las condiciones de la luz, ya que pueden realizarse al amanecer, durante el día y al atardecer. Si lo prefieres, también puedes competir en etapas y rallies únicos, campeonato, Hot Seat (para cuatro jugadores) o en el modo multijugador, en el que un máximo de 16 personas podrán participar a través de internet.

DOC

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEG

LICENCIAS: Lógicamente, el título desarrollado por MileStone es el único que cuenta con la licencia oficial WRC de la FIA: vehículos, marcas, etapas, pilotos... Todo es real.

MEJOR QUE: WRC 2

PEOR QUE: DIRT SHOWDOWN



Arriba: Los vehículos que aparecen en el juego son los utilizados en las categorías Junior WRC, WRC3, WRC 2 y WRC durante el presente año y están representados con todo lujo de detalles a nivel visual y de control.





Arriba: Dependiendo de la etapa y la carrera, podremos competir en tres diferentes condiciones de luz: amanecer, día y atardecer.



SI TE GUSTAN LOS RALLIES, NO HAY NADA MÁS REALISTA

LA IDEA DE PEDIR EN MATRIMONIO A TODO EL EQUIPO DE FIRAXIS. A LA VEZ

XCOM: Enemy Within

Si *XCOM Enemy Unknown* fue la prueba de que es posible adaptar los grandes del ayer a los apetitos de los jugadores de hoy, *Enemy Within* es la constatación de que quedaba mucho terreno por explorar. La expansión (en realidad, un juego completamente nuevo en un entorno tan dependiente de las reglas como son os títulos por turnos) vuelve a contar la historia de una invasión alienígena de dificultad medidísima y aguerridos marines que les plantan cara gracias a que la Tierra se salta el sistema de patentes de otros planetas. La diferencia es que ahora hay un recurso nuevo, la Mezcla, que solo puede obtenerse en combate en los primeros turnos de cada enfrentamiento. Esa amalgama de nanobots biotecnológicos permite crear dos tipos de marine nuevos: el aumentado genéticamente, con bonus de combate para sí mismo y para su equipo (regeneración, puntería y hasta un modo Depredador); y el cíborg, una bestia pardísima embutida en un *mecha* que da tanto como recibe.

Los extraterrestres también cuentan con un par de nuevas criaturas, incluyendo un mecha contrario (pilotado por un pobre Sectoide: Etéreos, de qué vais) y una especie de tecnocalamar de sigilo capaz de estrangular a nuestros marines. Esa escasez se compensa con Extalt, los Hydra del universo XCOM, un grupo de humanos cabritos que nos obligarán a realizar operaciones encubiertas (un tío y una pistola) en una frenética búsqueda por todo el planeta, mientras nos roban fondos y aumentan el pánico en otros países. Esa obligación de lidiar con aliens y terroristas al mismo tiempo aumenta el estrés de nuestro alter ego comandante a niveles de disfrute sadomasoquista. También hay otra campaña menor en torno a alienígenas con guiños a *Terror from the Deep*, unas medallas con bonus para personalizar más a nuestros soldados (a los que podemos horterizar hasta el chonismo de Neo-Tokio) y casi 50 mapas nuevos y gráficos retocados que alivian la vista de la escasez del original. Y algo que echábamos *mucho* de menos del juego original y que no pienso chafar. Sí, es *eso*.

Pero lo importante es que todos los cambios se ajustan como un guante a la dinámica de *Enemy Unknown*. Todo funciona estupendamente, demostrando otra vez el talento de Firaxis para meter mano a sus hijos y que nadie se escandalice. El único punto negativo de *Enemy Within* es su aparición como juego independiente para consola, debido a la imposibilidad de alterar tanto el juego en PS3 y Xbox 360 (un poco lo que paso con mi otro amor: *Dragon's Dogma Dark Arisen*). Consideradlo la edición GOTY, porque incluye el original.

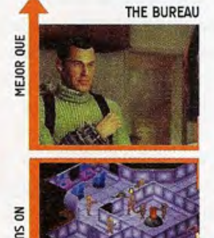
JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 9/10
DEJAR ATRÁS LA SOMBRA DE LOS GOLLOP

DETALLES

GÉNERO: XCOM 40.000
PLATAFORMA: PC
OTROS FORMATOS: Mac, PS3, Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Firaxis
PRICE: 29,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE
THE BUREAU



NO SUPERA A



X-COM - UFO: ENEMY UNKNOWN



Arriba: Una pifia que no fue tal: Alicia Moreno era una condecorada francotiradora comandante a la que metí por error en la máquina de hacer ciborgs (que el juego no te deja cancelar). Resultado: un *mecha* que no falla.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

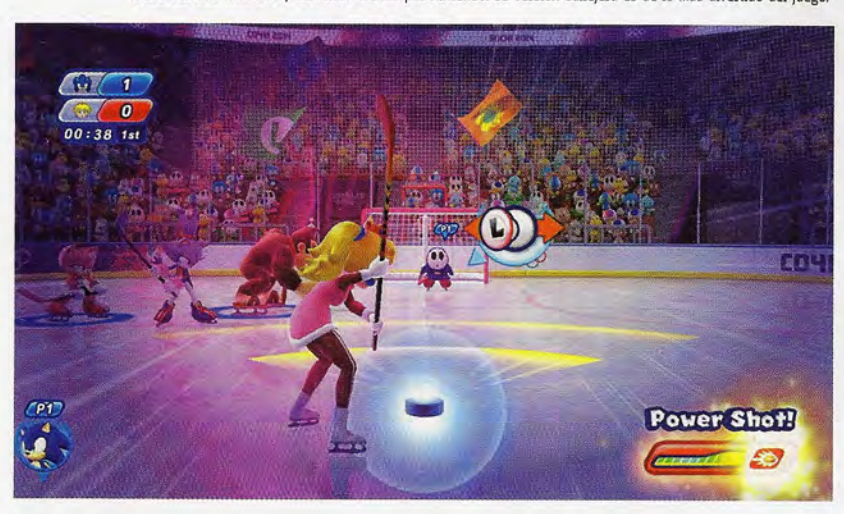
POBRES ETÉREOS: Tener un puñado de mutantes y Mecamarines enfrentándose a la misma misión final (bueno, con un par de Mecatoides y más enemigos) la convierte en un paseo por el campo versión XCOM: es solo ligeramente frustrante en vez de un infierno.

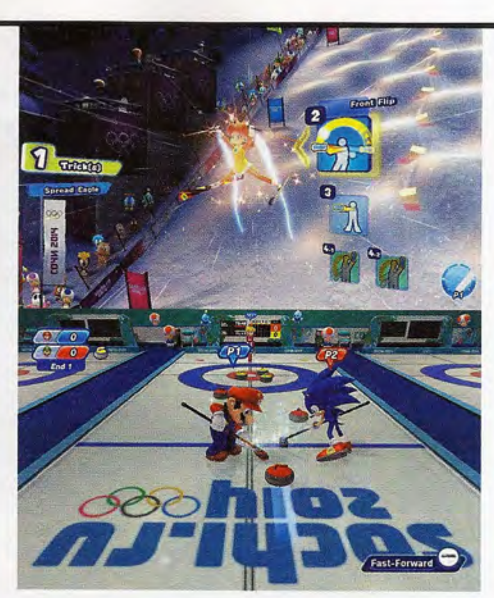




Arriba: Pobre recluta: el Buscador va a darle cariño tentacular hasta que un compañero con buena puntería acabe con este infierno Hentai. Si acierta antes de que se asfixie, claro. Ahora más que nunca, no separes mucho al grupo.

Abajo: La prueba de Hockey es, con total seguridad, la más activa y exigente (si solo juegas con un Wiimote y en celebraciones familiares) del título creado por Nintendo. Su versión callejera es de lo más divertido del juego.





SEGA Y NINTENDO ENFRENTAN, UNA VEZ MÁS, A SUS MASCOTAS "OLÍMPICAMENTE"

Mario y Sonic en los JJ.OO. de invierno

Nintendo recurre una vez más al formato mini-juego para presentar un título familiar basado en un evento deportivo de la talla de unos JJ.OO. de invierno. La otrora impensable dupla Mario&Sonic visita por primera vez la consola de nueva generación de Nintendo con alguna que otra novedad para aprovechar el Gamepad (no son suficientes ni relevantes) y repitiendo la fórmula de anteriores entregas en Wii. Sochi 2014, que así hemos decidido llamarlo para abreviar, está compuesto por 16 pruebas "inspiradas" en los JJ.OO. de invierno e incluye alguna que otra prueba inventada (ocho en total) como la "Batalla de Bolas de Nieve" o la "Montaña Rusa Bobsleigh".

Como era de esperar y, al igual que ocurrió con sus antecesores, el título es de corte social/familiar y, junto a un desarrollo simple como él solo se le une una sucesión de cortísimas pruebas a modo de Party Game. Sorprendentemente, el 90% del juego requiere la utilización de Wiimote en detrimento del Gamepad de Wii U y, como no podía ser de otra forma, cada prueba requiere sostener el mando de una forma y variar ligeramente su posición en el momento adecuado para girar/saltar/acelerar/etc. Eso sí, hay que hacer una mención especial para el patinaje artístico cooperativo para dos jugadores: tener que unir las manos en un único mando y realizar diversos movimientos es, al menos, diferente.

A mi modo de ver, Mario & Sonic en los JJ.OO. de Sochi 2014, al igual que otros muchos juegos para Wii U y Wii, tiene dos caras bien diferenciadas: es un auténtico tedio para un único jugador (aunque tiene una novedad que ahora mencionaremos) pero ofrece horas de diversión (de mucha menor calidad que NintendoLand, todo hay que decirlo) en compañía de amigos y familiares, sobre todo si no han jugado a una consola "de verdad" en su vida. Es cierto que el juego ofrece cierto nivel de satisfacción "gamer" al completar con éxito algunas pruebas, sobre todo superando las puntuaciones de amigos, compitiendo online (a esto nos referíamos en el anterior párrafo) y subiendo en el ranking mundial a nuestro país, pero su simplicidad hace que sea imposible compararlo a una buena racha de victorias en línea en cualquier Street Fighter o en un shooter de la última hornada del género.

Si ya tienes NintendoLand, Sochi 2014 puede ser una buena adquisición de cara a las reuniones familiares que te esperan durante las próximas semanas. Ahí no te decepcionará. Pero si no tienes la colección de mini-juegos que Nintendo puso a la venta junto a su consola, ni te plantees hacerte con Mario & Sonic.

Y si te gustó la entrega para Wii del último Mario & Sonic, Sochi 2014 es una versión en alta definición y con alguna novedad del mismo, algo que no tiene por qué ser necesariamente bueno.

DOC

DETALLES

FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
DISTRIBUIDOR: Nintendo
DESARROLLADOR: Sega Sports Japan
PRECIO: 47,95 €
FECHA DE LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE: MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO (WII)



PEOR QUE: NINTENDOLAND

JUEGO EN RED

DEPORTE ON-LINE

JJ.OO. EN RED: Una de las novedades más interesantes de Sochi 2014 es la posibilidad de participar en diversas pruebas on-line y aumentar el ranking mundial de nuestra nación en la red.







VEREDICTO 6/10
PERFECTO PARA DISFRUTAR EN COMPAÑÍA, PERO LIMITADO

BALLET DE TOLLINAS

WWE 2K14

AL DETALLE

GÉNERO: Horteras cachas
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Yuke's
PRECO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: No

MEJOR QUE: TRIALS HD



PEOR QUE: WWF SUPERSTARS

A 2K Games le salió por dos duros hacerse con la lucrativa franquicia de los juegos *WWE* tras la caída de THQ (que le dejó a deber decenas de millones a la empresa familiar de los McMahon) y alistar a Yuke's para que no estemos ni un año sin lucha libre. Y la verdad es que los japoneses lo intentan: el juego ha ganado en contenido, con infinidad de desbloqueables y varios modos para recrear los mejores momentos de la historia del wrestling, metiendo desafíos a imagen y semejanza de las leyendas de la NBA de los últimos *NBA 2K*.

Pero los japoneses siguen teniendo encima parte del chip de estar sacando juegos para su ex editora, en plan "para qué hacer más, si esto es THQ". Sí, hay señales que resultan prometedoras de cara al futuro (¿uno con el Eco-Motion Engine?), pero el título tiene una presentación un poco sonrojante a día de hoy, con menos gente en la grada y sobre el ring muestra unas carencias que los títulos deportivos occidentales superaron hace muuucho tiempo.

Ya digo, el problema ha sido el plazo de desarrollo: a Yuke's le pillaron con el juego medio hecho y bastante se ha esforzado 2K en guiarles hasta lo publicable (no, lo que hacían en años anteriores directamente no lo era, si acaso como budget, como un *Simple 2000* de PS2) sin que descarrilen el buen nombre de 2K Sports. Que tampoco es que importe excesivamente, ya que el wrestling yanqui no deja de ser un espectáculo bufonesco, una Comedia del arte de nuestros días donde un ejército de guionistas diseñan temporadas y tramas para justificar a treintañeros cachas semidesnudos coreografiando una performance paquidérmica. Untados en aceite para bebés.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

30 AÑOS DE WRESTLEMANIA: Un repaso a los mejores momentos del mayor evento bajo pago de la televisión yanqui. Incluye en paralelo un modo para cargarse la racha de década y pico de El Enterrador.

Por ello, que su representación virtual se presente de forma deslavazada, combinando un buen sistema de lucha en teoría con una ejecución práctica a medio camino jugable entre los "QTEnfiernos" de *Beyond* y similares por una parte, y los *Soul Calibur* más machacabotones por otra, no tiene mayor trascendencia.

Al menos, en 2K Games han metido mano también al repaso histórico prestándoles aquel hallazgo de la retransmisión viejuna, con filtros para simular la tele del pasado a la hora de que André el Gigante estampe contra la lona a Big John Studd o que El Último Guerrero (aquellas traducciones tróspidas de Pressing Catch) se las vea con Hulk Hogan en el estallido mediático de la WWF.

Así, con nostalgia en vena, y como repaso a una de las subculturas más fascinantes que existen (el culebrón asno) se suplen carencias calamitosas (un deporte de contacto en el que las animaciones entre luchadores funcionan mediante caprichos algorítmicos) y una presentación visual que nos hace pensar que Yuke's son muy amigos de Omega Force.

JAVI SÁNCHEZ





Debajo: El momento en que The Rock decidió que tenía una sola mata en la vida: mazarse hasta no poder volver a cruzar los brazos nunca más. **Arriba:** Si tienes más de 25 años recordarás cuando el Sargento Gorila se convirtió en villano a sueldo de Sadam Hussein.



Arriba: ¡CM Punk! No entendemos cómo Hollywood lo ha intentado con John Cena (ese hombre de familia) y está dejando que se le pase el arroz al mejor actor que ha dado la WWE desde el Rockerino de la derecha. Y no es coña: Dwayne Johnson es un titán de la pantalla grande.

VEREDICTO 6/10

SI ERES FAN DE LA LUCHA LIBRE SUMA UN PUNTO.







Izquierda: Athena Cykes, tu nueva Robin oh, Batman de la abogacía. Es joven, es estridente, tiene tres pedradas en la cabeza, pero terminas cogiéndole cariño. Y tiene un medallón mágico.

Izquierda: La tensión acumulada durante todo el caso siempre desemboca en un momento que no envejece: las manos sobre la mesa.







ABOGADO SOLTERO / LUCHA POR SU CLIENTE

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies

Este mes, que tanto hablamos en la revista de los no-juegos, tenemos la suerte de recibir (aunque sea por eShop) otra entrega de la mejor novela visual. *Phoenix Wright* ha vuelto, acompañado de su sustituto previo, Apollo Justice (con el que se alternará durante todo el título), y una nueva asistente que introduce una nueva mecánica en este culebrón de crímenes horripilantes y comedia de opereta.

Dejemos las cosas claras: si los anteriores *Ace Attorney* te parecieron el horror y/o no sabes inglés, este *Phoenix Wright: Dual Destinies* no va a hacer nada por ti. Si, como nosotros, tienes la serie de Capcom en un altar porque ha conseguido lo imposible (que jugar llevando a un abogado sea una delicia), quédate en esta página. *Dual Destinies* sigue tan verboso como de costumbre, y su nuevo paso por los tribunales apenas trae la novedad del salto a las tres dimensiones (y a la estereoscopia de 3DS a la hora de inspeccionar las escenas del crimen), y el medallón parlante de Athena Cykes, aportando ese toquecito paranormal tan del gusto de la serie. Resulta que el collar de tu asistente puede detectar emociones durante los testimonios, convirtiéndose en un arma de doble filo a la hora de reconstruir los hechos juzgados. Esta nueva mecánica, combinada con los que posiblemente sean los mejores casos de toda la serie, convierten a *Dual Destinies* en una entrega esencial. Lamentablemente, una que es fácil que se pierda entre lo digital y la limitación del idioma. Comprensible: sus juegos nunca han vendido mucho ni siquiera en los países de habla inglesa y no vemos cómo una entrega perfeccionada (que no revolucionaria, ya que de hecho es posible que no haya lugar para la revolución en su fórmula) podría cambiar las cosas: si existe un juego que justifique la necesidad de mods en 3DS para meter fansubs es éste. Pero, en fin... consolas.

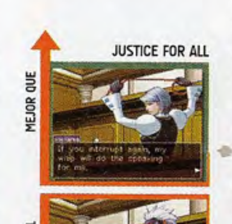
Mientras tanto, nos queda uno de los pocos juegos representativos de la vieja Capcom: desarrollado en Japón, sin miedo a rozar el ridículo narrativo en múltiples ocasiones (y salvando todas y cada una de ellas mediante esa estupenda escritura bufa que mencionaba) y con un cariño estético netamente japonés que, simplemente, cada día se ve menos.

Dual Destinies es un canto a un tipo de juegos en retirada, a una forma de entender nuestra cultura (donde se esperaba la sorpresa y la diversidad, antes que cuatro géneros regurgitados hasta tapar el sol). Pero claro, cómo queremos que triunfe en nuestros días un título al que le pondría de eslogan "el juego que Dario Fo querría jugar".

DETALLES

GÉNERO: Ally McBeal noir
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
PRECIO: 24,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE — JUSTICE FOR ALL



TAN BUENO COMO — TRIALS AND TRIBULATIONS

MEJORADO
EN QUÉ SUPERA AL ORIGINAL

TRES DIMENSIONES: *Dual Destinies* ha dado el salto a los polígonos con un cel-shading respetuoso con la cuca dirección de arte de la serie. En cierto modo, ha hecho la transición tan bien como *Pokémon*.

JAVI SÁNCHEZ



VERDICTO 8/10
ABSORBENTE NOVELA VISUAL MUY BIEN PRESENTADA

LOS ETERNOS ECOS DE LA AVENTURA

Deadfall Adventures

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Nordic Games
DESARROLLADOR: The Farm 51
DISTRIBUIDOR: Badland Games
PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

Hay algo en el género de la aventura clásica que posee cierto magnetismo, pese a que a estas alturas lo hayamos revisitado tantas veces (cuidado, que Indiana Jones ya era irónico). Ese sabor a cuero viejo y pólvora mojada, sin embargo, suma puntos al total, y si se sabe hacer con gusto, honestidad y modestia, no hay nada malo en el reciclaje de ideas. Por eso es imposible enfadarse con *Deadfall Adventures*, pese a que no sea un juego de primera categoría: hace malabarismos con unos elementos gastadísimos con la suficiente elegancia como para que el jugador se sumerja con gusto en la aventura bombástica y desmelenada, moderadamente sobrenatural y sardónica, donde los buenos son deliciosamente ambiguos y los malos son momias incas y nazis perversos. Todo familiar, todo estupendo.

El juego de The Farm 51 cumple en lo técnico (hay unos cuantos problemas con las IAs rivales, la generación de enemigos y el sistema de coberturas, pero nada insalvable), y visualmente se permite hasta ciertos lujos gracias a la potencia de Unreal Engine 3 y, sobre todo, pone la carne en el asador en su curiosa mezcla de puzles y acción. Se presenta como una versión FPS de *Uncharted*, pero en un treinta por ciento del juego el héroe tendrá que resolver puzles que van de lo rudimentario a lo ciertamente complejo. Algunos de ellos tienen tal dificultad que, pese al libro de pistas pertinente, te tendrán un buen rato rascándote la coronilla. Hasta tal punto los rompecabezas son un elemento importante del desarrollo que los programadores han incluido niveles de dificultad separados para puzles y acción. Y eso es estupendo en estos tiempos lineales y con miedo a desafiar en serio al jugador.

Menos inspirado está *Deadfall Adventures* en la ejecución de un guión con posibilidades: el refrito de momias exóticas y nazis malísimos es resultón y funciona (a veces de forma sorprendente, incluso), pero unos diálogos que distanciaran al intrépido héroe sin afeitar (tataranieto de Allan Quatermain, si eso no es citar a los más grandes...) de su obvio referente (Nathan Drake y su plantel de damas) habría dotado de cierta frescura al conjunto.

En cualquier caso, en *Deadfall Adventures* hay sitio para la sorpresa, la competencia técnica y la diversión sin prejuicios. Mucho más que lo que podemos decir de algunos desganados Triple-As.

JOHN TONES

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LO CLÁSICO: No solo la ambientación recuerda a los mejores momentos de los juegos y las películas de aventuras clásicas, sino que la ambientación está también cuidada con un detallismo encomiable.

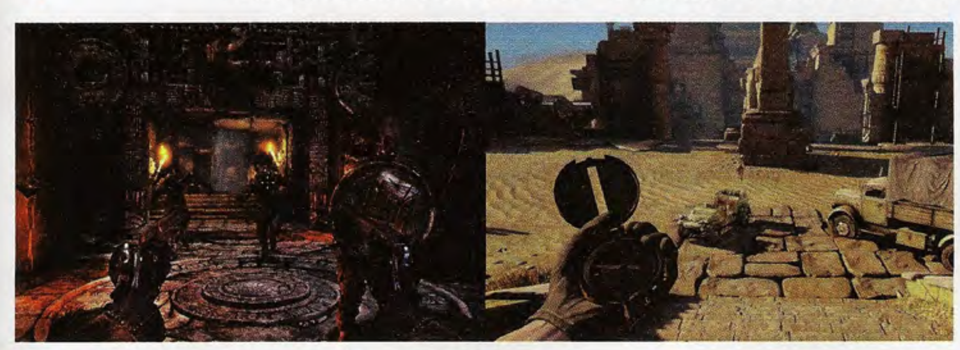
MEJOR QUE INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

PEOR QUE UNCHARTED 2



Arriba: El elemento fantástico, casi siempre indisociable del componente nazi. Es un tópico, pero... esoterismo nacionalsocialista, demonios, ¿cómo resistirse?





Arriba: Las dobles pistolas se usan con cierta dificultad, pero resultan efectivas y espectaculares. La brújula ayudará a encontrar tesoros mágicamente.



VEREDICTO 6/10
AVENTURAS MODESTAS PERO MUY, MUY EFECTIVAS

EL SUEÑO OBJETIVISTA DE RAPTURE SIGUE VIVO

Bioshock Infinite: Burial at Sea

El primer DLC narrativo de *Infinite* nos lleva de vuelta a Rapture aprovechando la teoría de los mundos infinitos que ponía el broche al juego de Levine. Pero no a la Rapture ruinosa que recorrimos en los dos primeros *Bioshock*, sino a la vibrante metrópolis submarina que erigió Andrew Ryan. Eso sí, una que ya proyecta sombras apocalípticas y en la que la interacción entre Booker y Elizabeth adquiere una nueva dinámica. Aquí Booker es un detective de cine negro, y Elizabeth la mujer fatal (que sabe perfectamente quién es Booker porque es la misma con la que terminamos el juego principal)que le pondrá delante el caso definitivo: la desaparición de una cría en una ciudad donde empiezan a aparecer los primeros yonquis del Adam y las niñas pequeñas no tienen un gran porvenir.

Bajo esa premisa, el estudio construye un pedazo de capítulo, que condensa en las pocas horas de su primera parte más logros que *Infinite* en toda su duración. Los enfrentamientos en los espacios cerrados de Rapture llevan centran el combate que se perdía en Columbia, añaden un componente de sigilo y planificación y limitan nuestros recursos de tal forma que convierte la aventura de este Booker alterno en un juego tan difícil como agradecido con el jugador.

Además, como quiera que Rapture sí tenía un trasfondo, la exploración de sus días de gloria invita a retomar la saga desde el principio y hasta justifica las partes flojas de *Infinite* por su punto de partida (y su sorprendente final): pocos cumplidos mejores se le pueden hacer a un título. Quizás esta idea (la de explorar los Booker infinitos) es la que debería haber impulsado a *Infinite*, pero nos queda el consuelo de que el DLC muestra una calidad como hemos visto en pocos contenidos adicionales. Que se mantenga en el resto de capítulos.

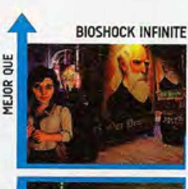
JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Irrational
PRECIO: 14,99 € (o pase de temporada)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE

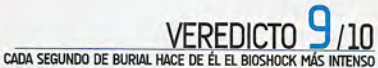
BIOSHOCK INFINITE



A LA ALTURA DE



BIOSHOCK



CADA SEGUNDO DE BURIAL HACE DE ÉL EL BIOSHOCK MÁS INTENSO

Debajo: Algo huele a podrido en Rapture, empezando por su sistema educativo. Si a eso le sumamos una afilada Elizabeth y un Booker cargado de pecados...



DETALLES

PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Level-5
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: StreetPass

DEJA QUE LO PIENSE

El Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti

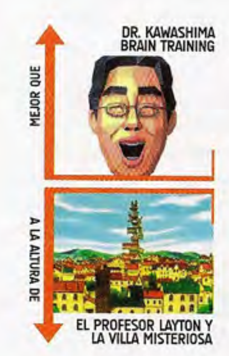
La primera saga con la que el estudio Level-5 rindió homenaje a Miyazaki se despide temporalmente con un maremoto de puzles. La segunda trilogía Layton se cierra con hasta ocho localizaciones y varios cientos de juegos de lógica, puzles y otras pruebas de resistencia general, deshaciéndose para siempre de sus limitaciones previas y demostrando que es posible combinar la fiebre *Brain Training* rowbarring con un gran armazón jugable.

Es cierto que los Layton no dejan de ser el equivalente del siglo XXI a las revistas de crucigramas y pasatiempos. Una revista interactiva, más cercana al folletín que al Quiz de las tardes de playa, con un envoltorio animado y un personaje carismático y eficaz, cuya historia de *visual novel* comparte tantos paralelismos con *Phoenix Wright* que era lógico que ambos terminasen protagonizando un juego conjunto (que ojalá llegue a España en buenas condiciones el año que viene).

El estudio japonés le ha dicho adiós a lo grande, con una aventura en la que se tocan todos los temas de los juegos previos para componer una campaña de extensa duración guiada por el misterio y el sentido de la maravilla. Layton es el sosias pacifista y cerebral de Indiana Jones, un Tintín intelectual que deshace entuertos a golpe de cerebro.

A esa fórmula impecable se le han añadido libertades para no atrancarnos en sus ciento y pico puzles principales y poder ir y venir más o menos a nuestro antojo. Para cuando se cierra el telón, sin embargo, aparece la bestial naturaleza del juego, que encierra más del doble de puzles entre retos diarios y características de 3DS bien exprimidas. Incluso podremos plantear nuestros propios retos a amigos y desconocidos jugando a la búsqueda del tesoro mediante StreetPass, en una de esas sincronías en estado de gracia que siempre han tenido Nintendo y Level-5. El resultado es uno de los más amigables "juegos familiares" que hayan parido las portátiles de Nintendo, capaz de abrir el solito la lata del videojuego a cualquier ajeno al medio que tenga dos dedos de frente.

JAVI SÁNCHEZ



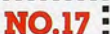


Arriba Más de 500 puzles que justifican todas y cada una de las características de la táctil de Nintendo. Y mejor gestionados que en los anteriores títulos.



LAYTON NOS DICE ADIÓS CON SU MEJOR AVENTURA

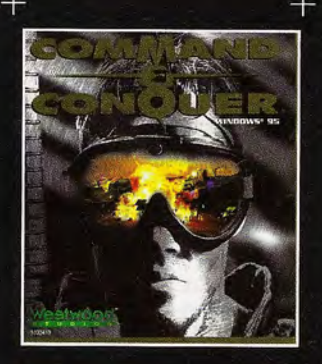
RETRO











Años activa: 1985 – 2003

Plataformas: PC DOS, PC CD-ROM, Amiga, Atari ST, SNES, PSone

Juegos: Eye Of The Beholder I & II, franquicias Command & Conquer y Red Alert, trilogía Lands Of Lore, Legend Of Kyrandia, Blade Runner

EQUIPO CLAVE:
Brett Sperry & Louis Castle (fundadores) Joe Bostic, Mike Legg, Joseph Kucan, Frank Klepacki, Adam Isgreen, Rade Stojsavljevic



DETRÁS DE LOS NIVELES

WESTWOOD STUDIOS

Westwood revolucionó el mercado de la estrategia en PC con títulos como Dune II, Eye Of The Beholder y Command & Conquer. games™ habla con los fundadores de la compañía y los responsables de sus grandes éxitos

"ÉRAMOS RÁPIDOS, BARATOS y brillantes", recuerda el entusiasta Brett Sperry, cofundador de Westwood Studios. Habla de los primeros tiempos de su compañía, cuando arrancaron como un proyecto de solo dos empleados, se instalaron en un garaje y se convirtieron en uno de los estudios de desarrollo multiplataforma más respetados de Estados Unidos. "Por entonces no sabíamos realmente lo que valíamos, así que íbamos haciendo de todo. Pero aprendimos rápido".

Aceptaron encargos para compañías como Epyx o Electronic Arts, con las que consiguieron éxitos como su primer título comercial, *Temple Of Apshai Trilogy*, que vendió copias por valor de 18.000 dólares. "Brett conocía a Bob Lindsey de Epyx por un trabajo en el que coincidieron antes", recuerda Louis Castle, que se asoció con Brett para crear la compañía. "Brett le llamó y le dijo que estaba en un grupo de programadores (dos personas se considera grupo, ¿no?), y quería saber si Epyx tenía algo de trabajo. Bob le preguntó si podíamos portar juegos de Commodore 64 a Macintosh, y le dijimos que por supuesto. Al fin y al cabo, yo tenía un Mac de mi trabajo en una tienda de ordenadores".

"Inmediatamente encargué el libro de programación *Inside Macintosh*, 1.700 páginas de lectura ligerita. ¡Nunca había programado para Mac! Acabamos la versión para Mac de *Apshai* en unos cuatro meses y sin salirnos de presupuesto, así que Bob nos encargó los ports de Amiga y Atari ST. Tuvimos que contratar a una tercera persona, Barry Green. Esto nos convirtió en una compañía de verdad. Desde el momento en el que la creamos, Westwood fue un sitio al que nos gustaba ir a trabajar a diario".

"Nos introdujimos en los deportes y las carreras con Epyx después de portar *Temple Of Apshai*, lo que nos dio la oportunidad de prosperar y tener éxito. Supongo que las cosas no han cambiado demasiado, pero lo cierto es que antes era más sencillo arrancar. No se necesitaba demasiada gente, y los juegos podían programarse en meses, no años. Era el equivalente a cómo funcionan hoy los juegos de móvil y para redes sociales,

BLADE RUNNER ES DE LOS MEJORES RECUERDOS QUE TENGO DEL SECTOR

pero sin esas sofisticadas herramientas de desarrollo que se usan ahora".

"En los ochenta había mucho secretismo", comenta Sperry. "Había una regla no escrita para los desarrolladores independientes de no compartir información acerca de los tratos que hacíamos. Pero nos encontrábamos una y otra vez con la misma gente en las ferias, así que los términos de esos tratos empezaron a desvelarse. Electronic Arts era la compañía más generosa. También con Virgin Games se trabajaba bien, y parecían entender que hacía falta una inversión de capital consistente para potenciar las ideas de los creadores. Otras compañías rateaban hasta el último céntimo, lo que resulta contraproducente a la hora de obtener mejores productos".

JUEGOS TEMPRANOS COMO *Mars Saga*, *Hillsfar* o *Dragonstrike* demostraron la dirección que tomarían juegos posteriores de Westwood, rebosantes de temas de fantasía, mecánicas de







DragonStrike usó un inovador motor 3D fractal para sus secuencias de vuelo.







La secuela de *Legend Of Kyrandia, Hand Of Fate*, tiene a la aguerrida mística Zanthia como heroína.






Red Alert 2 was arguably Westwood's finest RTS release.

LOS DATOS

La compañía fue fundada por Brett Sperry y Louis Castle en 1985 bajo el nombre Westwood Associates. Está inspirado en el vecindario angelino de Westwood, donde Hollywood entraba en colisión con la cultura juvenil de la UCLA.

La pareja trabajaba en un garaje habilitado para ello, propiedad de los padres de Castle, en Las Vegas. Después de unos cuantos ports de encargo, como *Temple Of Apshai Trilogy*, *Super Cycle* o *World Games* para Epyx, la compañía lanzó su primer juego original, *Mars Saga*, editado en 1988 por Electronic Arts.

El estudio pasó a llamarse Westwood Studios en 1992 cuando pasó a ser parte de Virgin Interactive Entertainment. Llegó entonces el desarrollo de los revolucionarios títulos de estrategia en tiempo real *Dune II* y *Command & Conquer*.

Los juegos favoritos de Castle dentro de Westwood son *Dragonstrike*, *Monopoly* y *Blade Runner*, mientras que Brett recuerda *Eye Of The Beholder*, *Command & Conquer*, y aún juega a partes de *Red Alert 2*.



WESTWOOD STUDIOS: LOS JUEGOS QUE LOS DEFINIERON

Los títulos que dieron la gloria a los maestros del PC



EYE OF THE BEHOLDER (1990)

Con su innovador motor de combate en primera persona y a tiempo real, ofreció con las peripecias de sus cuatro héroes bajo la ciudad de Waterdeep un nivel de inmersión superior al de otros juegos de rol y aventura.

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS (1992)

Westwood inventó el género RTS con este excelente juego de construcción de bases, recolección de recursos y gestión de unidades basado en la épica obra de Frank Herbert.



LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS (1993)

Uno de los primeros usos de la compañía del formato CD-ROM, con gráficos dibujados a mano, diálogo hablado y narración. Con más guión que *Beholder*, fue un RPG revolucionario.



THE LEGEND OF KYRANDIA (1992)

Aunque su secuela *Hand Of Fate* es generalmente recordada como un mejor juego, el primero introdujo el peculiar escenario de título, al torpe Brandon y al bufón psicópata Malcolm, que llegaría a tener su propio juego.



COMMAND & CONQUER (1995)

Con sus espectaculares cut-scenes y estupendos gráficos, *C&C* fue un paso más de Westwood a la conquista del mundo gracias al frenético control vía ratón y las campañas separadas para cada acción.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT (1996)

Red Alert te pone en una Guerra Mundial alternativa donde los rusos son los enemigos mortales de Occidente. Es *C&C* con tecnología mejorada y un guion deliciosamente imbécil.

BLADE RUNNER (1997)

Promocionado como 'la primera aventura en 3D y tiempo real', poseía un mundo persistente donde los personajes seguían con sus rutinas diarias mientras tú acechabas replicantes por las calles del futuro.



RED ALERT 2 (2000)

Los soviéticos invaden Estados Unidos y tienes que detenerlos... o unirte a ellos y dinamitar la Estatua de la Libertad. Nuestro momento favorito: hundir buques capitalistas con un calamar de tamaño descomunal.



Joe Kucan y Kane en *Command & Conquer*.

rol estratégico y aventura. "SSI [Strategic Simulations Inc] tenía trabajo para nosotros dentro del género de estrategia, y fuimos a donde estaba el dinero", admite Castle. "Dicho eso, reconozco que siempre me ha entusiasmado el rol de papel y lápiz. He jugado a *Dungeons & Dragons* con mis amigos, así que puedo decir que eran encargos que me atraían". Como muchos otros desrrolladores del género de la época, Westwood se había estado centrando en productos por turnos, con la excepción de *Dragonstrike*, un simulador de vuelo en 3D con protagonistas que montaban dragones. Pero un tipo muy distinto de aventura rolera, basada en la licencia *D&D* de SSI, estaba al caer.

Cuando Sperry y Castle trabajaban en el RPG *Temple Of Apshai* habían creado un prototipo poco convencional. "Nuestra primera versión para Mac corría en tiempo real en vez de por turnos, como en el original", explica Louis. "Epyx creyó que era un distanciamiento demasiado grande de la fórmula original, y que los jugadores no querrían tomar decisiones estratégicas con la presión del tiempo". Pero la idea de un RPG en tiempo real no se olvidó, y acompañado de impresionantes gráficos 3D volvió en *Eye Of The Beholder*.

"Creo que *Eye Of The Beholder* es uno de nuestros mayores logros en aquellos primeros tiempos", dice Sperry. "Era un proyecto original mío, que presenté a SSI, pero les dije que tendría


La impresionante intro de *Blade Runner.*

que retorcer muchísimo las reglas de *D&D* para reinventar el juego en un espacio 3D. Aún así, mantuvimos el espíritu original de *D&D*, y fue un éxito. Nadie había visto nada igual antes en PC".

Implementar combate y movimiento en tiempo real en un juego oficial de *Dungeons & Dragons* era arriesgado, pero acabó funcionando como un tiro. Aunque *Dungeon Master* de Atari ST había intentado una jugada similar, los mejores gráficos y atmósfera de *Beholder* convirtieron a este juego en uno de los mejores usos de la licencia hasta el momento. "Desde nuestros primeros días como programadores adorábamos el juego en tiempo real", dice Castle. "Queríamos llevar a los juegos de estrategia la sofisticación de las partidas en tiempo real. *Eye Of The Beholder* era la oportunidad perfecta, ya que la creencia popular era que sistemas de reglas tan complejos como los de *D&D* exigían juego por turnos. Obviamente, no estábamos de acuerdo".

"Lo más interesante de *Eye Of The Beholder* fue que adquirimos con él un nivel tecnológico que impulsó hacia adelante a la compañía", añade Sperry. "Cogimos todo lo que aprendimos y lo aplicamos a uno de mis géneros favoritos, la estrategia. Indagamos en cómo crear una experiencia en tiempo real para un juego de estrategia con perspectiva aérea o cenital y que fuera simple, divertido y rejugable. Construimos quince o veinte prototipos para ese juego, que acabó siendo *Dune II: Battle For Arrakis*".

"ESTÁBAMOS TRABAJANDO CON (y siendo adquiridos por) Virgin Interactive Entertainment", recuerda el programador de Westwood Mike Legg. "Habían hecho el juego de aventura original de *Dune*, y pensaron que un título de estrategia en tiempo real encajaría bien con el universo de *Dune*". La mayor influencia fue el RTS pionero de Mega Drive *Herzog Zwei*. Westwood lo mejoró con la inclusión del ratón, que permitía controlar con más facilidad las unidades y construir bases con total libertad, lo que hizo que la mecánica de juego fuera mucho más compleja.

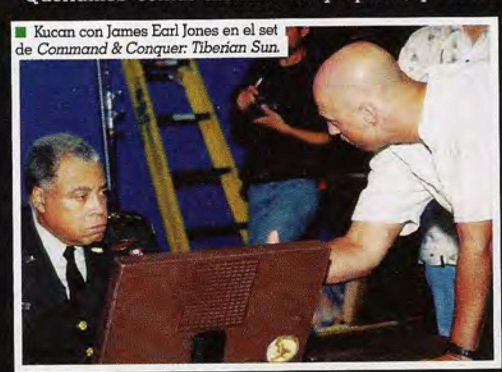
"También jugábamos mucho a *Populous*, *Civilization* y *Military Madness* por entonces, y podíamos ver el potencial de un juego construído a partir de esas mecánicas", dice Joe Bostic, diseñador jefe de *Dune II*. "La licencia partía de la película de *Dune*, no de los libros, y construir un conflicto militar a partir del contenido de la película nos limitaba mucho, así que decidimos ambientar *Dune II* cientos de años antes. Esto nos dio mayor libertad conservando un universo familiar".

Un elemento del juego que estaba inspirado directamente en la película era el proceso de cosechar un recurso, la Especia, y se convertiría en una mecánica clave en futuros juegos de estrategia a tiempo real de Westwood. "Lo primero que implementamos fue el combate con vehículos", dice Bostic. "Le sumamos entonces la construcción de bases y la cosecha de Especia. Se nos ocurrió porque después de plantear el combate militar en tiempo real, sentimos que había que incluir algo que no solo encajara en el universo *Dune*, sino que el jugador necesitara para ganar. Como la Especia da créditos, el resto vino solo: cosecha Especia, genera créditos, mejora tu ejército".

EL CD FUE MUY LIBERADOR... DESARROLLAMOS ASÍ UN TOQUE CINEMATOGRÁFICO

Más allá de los desiertos de Arrakis, Westwood seguía indagando en los terrenos de la fantasía. La secuela de The *Eye Of The Beholder, Legend Of Darkmoon*, tenía una misión más larga y escenarios al aire libre, innovaciones que acabarían evolucionando en *Lands Of Lore*. Y la plantilla RTS de *Dune II* se reformularía en *Command & Conquer*. Ambos juegos harían uso del novedoso CD-ROM, sofisticando el nivel gráfico hasta extremos nunca vistos en PC.

"El CD nos resultó muy liberador", dice Castle. "Queríamos contar historias muy épicas, y hasta


Kucan con James Earl Jones en el set de *Command & Conquer: Tiberian Sun.*





"No hay ningún otro juego en PlayStation que se acerque siquiera a la desbordante calidad que posee Command & Conquer: Red Alert".

Play, 90%
Octubre 1997



■ *Red Alert 2* dio otro paso hacia la canonización de la franquicia *Command & Conquer*.





"Command & Conquer: Red Alert es realmente asombroso... uno de los mejores juegos para PC".

Gamespot, 9.5 Noviembre 1996

en juegos como *Eye Of The Beholder* o *Dune II* buscábamos un toque cinematográfico. *Lands Of Lore* fue casi la encarnación perfecta del estilo *Beholder*, con su mezcla de RPG y acción en tiempo real. Habría sido estupendo llevar la franquicia a la siguiente generación de juegos, con un motor 3D en tiempo real, pero no teníamos la tecnología interna para hacerlo. *Command & Conquer* nos dio ese toque cinematográfico gracias al audio y vídeo a pantalla completa".

"Lo que más me gustaba de los CD-ROM era que había espacio para más audio", cuenta Sperry. "Antes teníamos que ser muy estrictos en apartados como los efectos de sonido, diálogos y bandas sonoras. El sonido supone al menos el sesenta por ciento de la atmósfera de un juego, y usando CD-ROMs podíamos permitirnos al fin personajes que hablaban y bandas sonoras maravillosas que ensalzaban la experiencia. Éramos de los pocos estudios que tenían un estudio de sonido, ya que nos gustaba controlar todos los aspectos del juego. Y una vez que los CD-ROMs fueron posibles, creamos nuestra propia sala de croma y contratamos a un director, Joe Kucan. Todo ello combinado nos permitió tener más control sobre los juegos y hacer productos más evolucionados".

La sensación de inmersión de *Lands Of Lore* fue, sin duda, mejorada por la sincronización labial de los maravillosos personajes interpretados por actores como Patrick Stewart. Las cinemáticas en imagen real de *Command & Conquer*, mezcladas con CGIs revolucionarios para la época y diálogos hilarantes, fueron responsables de gran parte de la personalidad del juego. El director de las cinemáticas, Kucan, interpretó al villano, el misterioso Kane, papel que retomaría en las secuelas.

Command & Conquer hizo por la estrategia en tiempo real algo similar a lo que hizo *Dune II* tres años antes: mejorar extraordinariamente la interfaz de usuario añadiendo comandos de ratón contextuales y la posibilidad de agrupar conjuntos de unidades. "Poder clicar en el terreno para mover, a un enemigo para atacar y a una unidad amiga para seleccionar mejoró muchísimo la jugabilidad", explica Bostic. "Otra mejora fue la de agrupar los edificios de producción en un menú lateral para agilizar el proceso de seleccionar fábricas y elegir las unidades a construir".

El juego sustituyó con éxito la Especia de *Dune II* por el enigmático recurso Tiberium, y las Casas del planeta Arrakis por dos rivales irreconciliables: la Global Defence Initiative, creada por las Naciones Unidas, y la aterradora Hermandad de Nod. Como en *Dune II*, cada facción dispone de distintos árboles de tecnología y vehículos, con las imbatibles Orcas y los Tanques Mamut de la GDI enfrentándose a los maquiavelicos Stealth y Flame Tanks de la Hermandad. "Recuerdo cuando mostramos los Flame Tanks por primera vez en Londres en un ECTS", dice Legg. "Cuando la infantería era alcanzada por las llamas y corrían dando gritos, la gente aplaudía y vitoreaba. ¡Ah, los buenos tiempos!"

"El LAN es lo que hizo destacar a *Command & Conquer*", añade Bostic. "Fue la primera vez que se pudo echar un pulso virtual contra un oponente en un campo de batalla digital. Otro gran componente del multijugador eran las alianzas. Una de las tácticas más divertidas en esos casos consistía en dejar que una facción aliada conquistara tu terreno para poder construir unidades para ambas facciones a la vez".

La serie se convirtió en un exitazo (la primera entrega de *C&C* vendió tres millones de copias), pero los triunfos con Virgin continuaron. Las aventuras de *The Legend Of Kyrandia* fueron bienhumoradas alternativas a las aventuras gráficas de LucasArts, y cada entrega traía nuevos protagonistas. Westwood entró en el mercado consolero con *The Lion King* y el action-RPG para SNES *Young Merlin*. Y su *Monopoly* para PC fue el primer título comercial con juego online y chat.

"EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO y competitivo siempre fue una meta para nosotros", dice Castle. La secuela de *C&C Red Alert* se acercó con decisión al multijugador en línea, aportando una línea argumental ambientada en una Guerra Fría distópica, en la que hay unidades tales como perros de ataque y Chrono Tanks. "*Red Alert* arrancó como expansión de *C&C*, pero acabamos enamorándonos



LOS CONQUISTADORES

LOS FUNDADORES de Eastwood Louis Castle y Brett Sperry han seguido activos dentro de la industria. Brett fundó una nueva compañía, Jet Set Games, y Louis trabajó con Electronic Arts, Zynga, y más recientemente, el desarrollador de juegos de apuestas electrónicas Shuffle Master.

Los veteranos de *C&C* Mike Legg y Joe Bostic crearon Petroglyph, una compañía apoyada en la experiencia que habían ganado con los proyectos de estrategia en tiempo real de Westwood, y de allí salieron títulos como *Universe At War: Earth Assault* y *Star Wars: Empire At War*, así como el juego de tablero *Panzer General: Allied Assault*.

"Jet Set Games es un proyecto muy excitante", dice Sperry. "Cuando Rade Stojsavljevic y yo lo fundamos en 2008, la idea era programar para móviles. Cuando salió el iPhone, me dio la impresión de que todo estaba cambiando, y que era momento de volver a la diversión portátil pura. Olvidémonos de esos juegos monstruosos que se tarda años en desarrollar. Me encanta la idea de entretener a la gente con juegos simples, rápidos e intuitivos". Algunos de sus juegos incluyen el aclamado título de estrategia *Highborn* y *The Redneckoning*, un cachondo shooter con mutantes del espacio clonados por la KGB contra rednecks con pistolones.

Louis Castle

Brett Sperry

de la historia alternativa que proponía", comenta Castle. "La gran cantidad de cambios en las unidades, la historia y el contexto permitieron que *Red Alert* se ganara su propio espacio".

"El primer impulso para el juego fue la idea de retroceder en el tiempo para ver a dónde nos conducía el universo del primer *C&C*", revela Sperry. "El concepto inicial era un poco más realista, pero al equipo de diseño no le entusiasmaba mucho. Así que rediseñé la historia original como en una realidad alternativa, dando con los elementos claves de ciencia-ficción loca como las bobinas de Tesla, el control mental y la percepción extrasensorial". Con sus viajes en el tiempo, argumento de peli de serie B y catálogo de tecnología chiflada, *Red Alert* se convirtió en otro éxito, incluso mayor entre la crítica especializada.


El nivel de detalle visual de *Blade Runner* era increíble.



A diferencia de otras adaptaciones *Blade Runner* fue muy bien recibido.



Los juegos de *Red Alert* han permitido que el legado de Westwood perdure.

Aparte de los lanzamientos RTS, uno de los juegos más impresionantes de la etapa Virgin de Westwood fue la aventura gráfica basada en la película de culto de 1982 *Blade Runner*. "*Blade Runner* es uno de mis mejores recuerdos como desarrollador", nos cuenta Castle. "Sigue siendo mi película favorita, y me encanta que hiciéramos un juego distinto y que gráficamente, aún se sostenga hoy día. Usamos técnicas como el renderizado diferido y la composición en tiempo real, que aún no habían llegado a la industria en 1996, porque las tarjetas 3D no eran suficientemente potentes. Estoy muy orgulloso de que la gente recuerde el juego no solo por el detallismo visual o el cariño que muestra hacia la franquicia, sino por que es una aventura revolucionaria que sentó las bases de posteriores experiencias narrativas".

En 1998, Electronic Arts compró Westwood Studios a Virgin por 122'5 millones de dólares. Desafortunadamente, la maldición de aquella maléfica EA de la época tuvo el efecto inevitable en Westwood y marcó el inicio de la decadencia del estudio. Secuelas como *C&C: Tiberian Sun*, *Lands Of Lore III* o *Emperor: Battle For Dune* fueron notablemente peor recibidas que juegos anteriores de Westwood, mientras que el decepcionante FPS *Command & Conquer: Renegade* y el MMORPG *Earth & Beyond* se convirtieron en notorios desastres comerciales. Solo *Red Alert 2* y su reparto de estrellas triunfaron en esos tiempos oscuros.

"No puedo echarle toda la culpa a EA", admite cándidamente Castle. "Habíamos exprimido a la compañía con un montón de ideas novedosas

HICIMOS DE WESTWOOD UN SITIO AL QUE NOS APETECÍA IR A TRABAJAR A DIARIO

a la vez, y no todas habían funcionado como esperábamos. Creo que cada uno de aquellos títulos tenían momentos brillantes, y que los hacían espectaculares en cierto modo. Pero en los últimos tiempos del estudio, en Las Vegas en 2003, estaba claro que había que volver a los juegos que nos habían puesto en la posición en la que estábamos. No funcionó tan bien como esperábamos, pero creo que Westwood creó algunos juegos estupendos para EA, así que no fue una total pérdida de tiempo".

"Creo que impulsamos el juego en tiempo real y los valores de producción altos en la industria", afirma Castle. "No solo creamos la estrategia en tiempo real, innovamos de muchas otras maneras", añade Sperry. "Nos preocupaba la rejugabilidad, los personajes atractivos y la profundidad de juego". Y tienen razón: échale un ojo a cualquier título de estrategia actual y verás hasta qué punto le deben muchísimo a Westwood.



BEST BOSS

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK PLAYSTATION [Naughty Dog] 1997

■ ALLÁ POR los primeros tiempos de PlayStation, Naughty Dog era conocida por el ingenio que desbordaba el diseño de sus niveles y personajes. Nunca llegaron a dejarlo tan claro como en la batalla con el primer jefe de *Crash 2*, donde te medías las zarpas con el piromaníaco canguro-perro mejorado genéticamente Ripper Roo, y debías aprender a esquivar sus trampas hechas de TNT y dinamita para atacar cuando bajaba la guardia. La historia de Roo era, en realidad, bastante triste: en los créditos del primer *Crash Bandicoot* se revela que Roo recibió terapia antes de escribir un libro sobre las penurias de la evolución extrema. Lo que explica su aparición en *Cortex Strikes Back* y por qué más te vale enviarlo de vuelta a los abismos de la locura.


THE
1







RETRO

ENTREVISTA

JOHN ROMERO

games™ habla con el hombre que hay tras algunos de los éxitos más reverenciados de la industria, aquellos que establecieron el género más prolífico de la historia

El mundo de los juegos de ordenador tiene numerosos hijos pródigos, revolucionarios o estrellas del rock borderliners, aunque muy pocos pueden enorgullecerse de pertenecer a los tres campos a la vez. Con una carrera que abarca treinta años, rebosante de altibajos y una cartera llena de títulos que cualquier diseñador mataría por compartir, John Romero encaja en el trío de apelativos. Hablamos con uno de los responsables del advenimientos de los *death matches*, los e-sports, el triunfo de los FPS, y... ehm... *Daikatana*.


La tecnología cambia, pero el pelo es ETERNO.

Háblanos un poco del joven John Romero y qué le gustaba.
Crecí en el norte de California, en una pequeña ciudad llamada Rocklin, y estuve absolutamente enganchado a las máquinas recreativas, como casi cualquier crío de la época. Me mudé a Rocklin en 1976, pero incluso antes, cuando vivía en Tucson, Arizona, solía jugar a pinballs, en la época anterior a que los videojuegos los sustituyeran. Recuerdo jugar muchísimo a títulos electromecánicos como *Dune Buggy*. Cuando vivía en California jugué a todo lo que iba saliendo. En cuanto salía algo nuevo lo probaba, porque me pasaba el día en los salones recreativos. Recuerdo mi primera vez con juegos como *Donkey Kong* o *Pac-Man*, o incluso *Targ*. Recuerdo que con diez u once años necesitaba dinero para jugar, y como no tenía trabajo y mis padres no me daban demasiado, hacía una ruta de reparto de periódicos cada mañana. Me sacaba unos doscientos cincuenta dólares al mes, y me gastaba todo ese dinero en las máquinas de arcade.

¡Eso son muchas monedas!
¡Vaya que sí! De los mil millones de dólares que *Pac-Man* hizo en 1980, unos cuantos eran míos.

¿Solo jugabas en los salones? ¿Y los primeros videojuegos domésticos?
En el verano de 1979 mi hermano y un amigo me dijeron 'Madre mía, no te lo vas a creer: ¡hemos descubierto una forma

LA ÚNICA AMISTAD QUE SE VIO AFECTADA POR EL DESARROLLO DE QUAKE FUE LA RELACIÓN ENTRE CARMACK Y YO

de jugar que no cuesta dinero!', y lo primero que les dije fue '¿Dónde está ese sitio?' Cogimos nuestras bicis y fuimos a la universidad, que estaba como a tres millas de casa, y entramos en el aula de informática. Allí había un montón de terminales conectadas a una máquina gigante que estaba en la habitación de



LOS HITOS
LA CREACIÓN DE ION STORM

■■■ En noviembre de 1996, Romero, tras dejar id Software después del lanzamiento de *Quake*, creó otro estudio de desarrollo que tendría el lema 'El diseño es ley' como principio rector. Junto a su viejo amigo y colega Tom Hall y el veterano de la industria Warren Spector, la finalmente infausta Ion Storm produciría algunos de los mayores éxitos y fracasos de aquellos años, con un catálogo que incluía juegos como *Deus Ex*, *Daikatana* y *Thief: Deadly Shadows*.



Para mejorar la visibilidad, id Software permitió a las tiendas que empaquetaran y vendieran los niveles shareware de *Doom* por 10 dólares.

al lado, una computadora central HP9000. Los tíos que trabajaban allí nos dijeron que tenían juegos y que claro que eran gratis, solo había que ejecutarlos y se verían en las pantallas. Nos enseñaron algunos títulos que tenían, incluyendo *Adventure*, que era el mejor de todos. También tenían cosas como *Poison Cookie*, *NIM* o *Hunt The Wumpus*, pero no podían competir con *Adventure*. Había un libro allí, *101 BASIC Computer Games* de David Ahl, y todos estaban en la computadora central. Los jugué a todos, y me resultó muy interesante que fueran tan distintos a las máquinas de arcade, porque los gráficos estaban hechos con letras, y no había límites de tiempo ni necesidad de ir corriendo. Para mí, aquello supuso una revelación, porque podía tomarme mi tiempo para jugar, y aquel fue un detalle de diseño que me pareció muy interesante.

¿Y de qué manera empezaste a hacer tus propios juegos?

Los dos años siguientes estuve yendo a esa universidad e intentando escribir pequeños juegos y salvarlos de forma rudimentaria. Le preguntaba a los estudiantes de la facultad '¿Qué palabra es esta?' o '¿Cómo hago esto?'. Me lo decían y me iba construyendo mi vocabulario a base de preguntar dudas, ya que no tenía libros para ello. En el verano de 1980, la universidad llenó una habitación de Apple II, y cuando los vi exclamé, '¡Guau, con color y sonido!' El resto de los ordenadores me daban igual. Por entonces sabía algo de BASIC, así que empecé a aprender acerca de las peculiaridades del lenguaje para Apple II, y cuando no podía ir a la universidad iba a una tienda de ordenadores y trasteaba en un Apple II allí. Estaba tan interesado en los ordenadores que me iba a una tienda de la cadena de electrodomésticos Radio Shack y pasaba horas copiando programas de un libro para ver qué pasaba, y modificándolos para comprobar los efectos. Pasaba tanto tiempo con todo esto que mi padre tuvo que reconocer que quizás se trataba de algo más que un capricho, y me compró mi propio Apple II, que fue como subir a un cohete. Tan pronto como lo tuve, no me separé de él. Hasta entonces vivía como un niño normal, pero desde ese momento me dediqué a jugar a todo lo que pude y a crear mis propios juegos. A finales de 1982 estaba en mi segundo año de carrera y ya había creado mi propia pequeña compañía de videojuegos, Capitol Ideas Software.

Gran parte de la popularidad de id Software parte de los FPS de la compañía, ¿pero podrías hablarnos de la serie *Commander Keen*?

Bueno, John Carmack acababa de empezar con Softdisk, y el primer juego que hicimos fue un clon con scroll vertical de *Xevious* llamado *Slordax*. Cuando vi lo que estaba haciendo me di cuenta de que era estupendo, aunque el scroll vertical no me convencía. Me interesaba más el horizontal, porque así podríamos hacer juegos de plataformas. Acabamos ese primer juego y empezamos a experimentar con herramientas más avanzadas para exprimir las tarjetas gráficas, y John pasó una noche en vela con Tom Hall hasta las cinco de la mañana, hicieron una demo y la copiaron en mi ordenador. Llegué a la mañana siguiente, creo que era el 18 de septiembre de 1990, y pensé: "Ajá, deben haber hecho algo molón



El Diseño es Ley: el talento de Romero quedó patente en los intrincados niveles de *Commander Keen 4*.

LOS HITOS EL FIASCO DE DAIKATANA



Uno de los fracasos comerciales más notorios de la historia de los videojuegos. El *Daikatana* de John Romero padecía de una serie de problemas injustificables cuando salió a la venta, tres años después de lo previsto, que se debieron en parte a la pasión de Romero por la escena modder y que le llevó a contratar a un equipo entero de programadores que nunca habían hecho un juego antes, algo que reconocería más adelante que fue su mayor error. Con todo, lo que más recuerdan los jugadores del lanzamiento son los anuncios: un letrero rojo brillante donde se podía leer el inmortal 'John Romero te va a convertir en su putita'. "No fue idea mía," dice Romero. "Fue de Mike Wilson, que estaba en marketing. No estuvo bien, yo no hablo así cuando juego online. ¡Yo insulto con más elegancia!"

esta pasada noche" Ejecuté la demo, y parecía un nivel de *Super Mario 3* de NES, pero corriendo en un PC. Y era una demo, así que cuando el personaje se movía, el scroll era perfecto. No pude trabajar nada en las siguientes tres horas.

En cuanto a *Wolfenstein 3D*... cuando salió pilló a todo el mundo por sorpresa.
Estábamos haciendo brainstorming para pensar próximos títulos y dije '¿Por qué no hacemos *Castle Wolfenstein* en 3D?' Carmack, Tom Hall y yo éramos freaks de *Castle Wolfenstein*, así que nos pareció buena idea. Pensamos: '¿Te imaginas matar nazis en 3D? ¡Nadie ha hecho eso antes!' Algo que la gente no sabe es que el juego corría a 70fps porque los controladores de vídeo de la época corrían a 70fps, no como ahora, que la mayoría van a 60. Toda la tecnología que precisaba el juego se construyó en apenas cuatro meses, de enero a abril de 1992. Lo lanzamos el 5 de mayo de 1992 y la respuesta fue espectacular. La verdad es que las ventas de *Commander Keen* se quedaron en un simple chiste comparadas con las de *Wolfenstein*. Ese primer mes vendimos cuatro mil copias y además nos pasábamos el día haciendo entrevistas por teléfono y para las televisiones locales. Sabíamos que teníamos algo muy grande entre manos. ¡Aquella cosa violenta en 3D era un éxito! [risas]


Un diseño de videojuego de 1983, obra de un John Romero de 15 años.

Quake no fue solo uno de tus mayores logros, sino que destrozó el equipo que lo creó. ¿Qué nos puedes contar aquello?
Es una historia un poco loca. Supongo que demuestra hasta qué punto nos poníamos intensos a la hora de hacer un juego, y eso se mantuvo en lo más alto durante año y medio, un cincuenta por ciento más de tiempo que cualquier periodo de desarrollo por el que hubiéramos pasado antes. Era muy duro trabajar en la misma habitación cada día, siete días a la semana. Y cuando el juego salió, la mitad de la compañía abandonó. El último mes de desarrollo, American McGee no se presentó a trabajar porque estaba roto. Todo el mundo estaba harto, yo incluido.

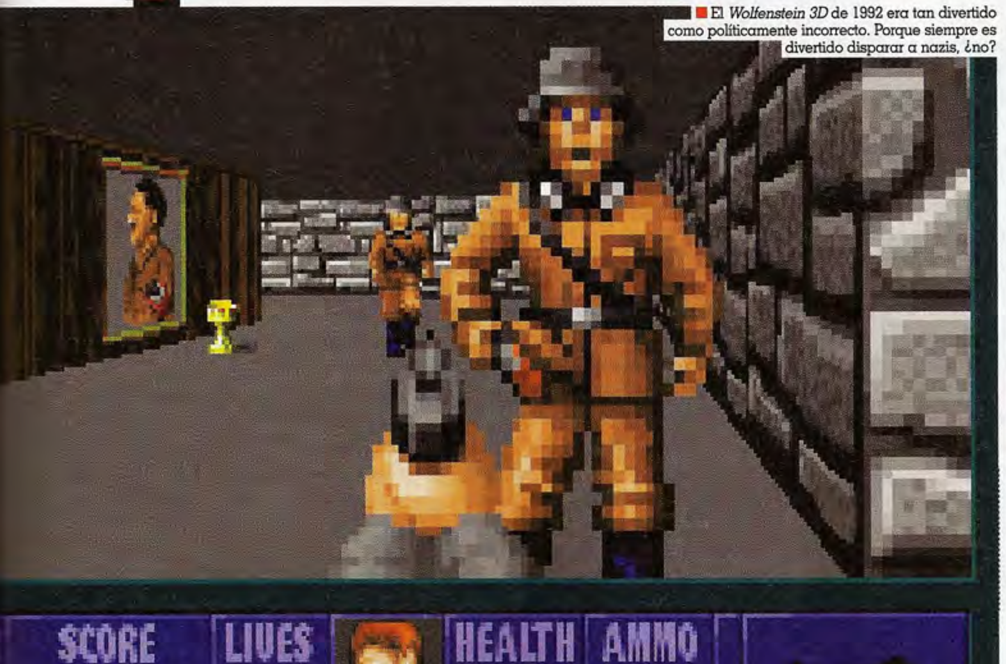
SABÍAMOS QUE TENÍAMOS ALGO ENTRE MANOS... ¡ESA COSA VIOLENTA EN 3D ERA UN ÉXITO!


Quake revolucionó el mundo de los juegos en 3D, pero devoró a id en el proceso.

La única amistad que se vio afectada por ello fue la mía y de Carmack. Con todos los demás aún mantengo una buena relación y volvería a trabajar con cualquiera de ellos sin dudarlo un instante. *Quake* no quemó más puentes que los que nos unían a John y a mí. Más allá de eso, todo el mundo se lleva bastante bien.

¿Qué ocurrió con Carmack?
En 1995 yo no estaba trabajando directamente en *Quake*, y John estaba a tope con él. Yo me encargaba del resto de cosas que había que atender en la compañía. *Heretic* acababa de salir, y tenía que prestarle toda mi atención, así como al desarrollo de *Hexen* con Raven. También estaba el relanzamiento en tiendas de *Doom*. Había muchísimo que hacer, y yo era el único que lo hacía, y creo que John sentía que no le estaba prestando suficiente atención a *Quake*. Construí el diseñador de niveles con John para que los encargados de programar los mismos pudieran hacer su trabajo, y esperé a que el motor estuviera lo suficientemente acabado para ponerme con el juego. Tardamos un año en llegar a ese punto, así que imagino que estaba enfadado porque yo no estaba tan metido en el juego como cuando realmente lo estaba, un tiempo antes. Creo que eso le molestó, y podríamos haberlo solucionado si hubiéramos reorganizado la compañía, dividiéndola en un equipo de desarrollo del motor y otro de desarrollo del juego. Si pudiéramos haber seguido haciendo juegos sobre el motor de *Doom* y entonces, cuando el motor de *Quake* estuviera preparado, pasarnos a él, habría sido una estrategia óptima para la compañía, pero entonces no nos dimos cuenta del problema. Solo sabíamos trabajar todos a la vez en el juego, y fue un error.

¿De qué juego estás más orgulloso?
Doom, sin duda. Fue divertidísimo de hacer. Programamos el juego perfecto en el momento perfecto, con el equipo perfecto. Todo funcionó impecablemente, y aunque fue duro, fue el proceso duro más divertido de la historia.



El *Wolfenstein 3D* de 1992 era tan divertido como políticamente incorrecto. Porque siempre es divertido disparar a nazis, ¿no?





ROMPE MOLDES

HALO: COMBAT EVOLVED

Lanzamiento: 2001 **Compañía:** Microsoft Game Studios **Desarrollador:** Bungie **Sistemas:** Xbox/PC



Halo: Combat Evolved tuvo un port poco inspirado para PC, aunque permitía usar los banshees en los mapas más grandes, algo que fue todo un extra en su día.

Cuando Halo apareció en escena a comienzos del milenio, dejó bien claro que era posible jugar en una consola a un shooter en primera persona e introdujo unas cuantas innovaciones al género que hoy son imprescindibles

PARA LA MAYORÍA, Xbox y *Halo* existen en simbiosis. Si fuiste uno de los cinco millones que compraron el juego en el lanzamiento de la consola, existen muchas posibilidades de que la saga y el mundo de *Halo: Combat Evolved* hayan influenciado, de varias maneras, la forma en que juegas. El primer título para consola de Bungie es considerado por muchos un pináculo en la historia de los juegos por muchos motivos y no solo porque fue el primer FPS que usó la dinámica de los dos sticks analógicos que ahora es la norma en el género.

Halo arrastró a una gran cantidad de jugadores hacia el reino de los FPS, que hasta entonces estaba dominado por el ratón y el teclado y que aborrecía la idea de adaptarse a esquemas de mando porque el resultado siempre era peor. Aunque *TimeSplitters* y *GoldenEye* habían llegado antes que él y habían brillado con fuerza, *Halo* tomó lo mejor de sus predecesores y creó algo que definiría la generación de videoconsolas que ahora dejamos atrás.

Muchos de los tropos habituales de los juegos de disparos en primera persona se deben a *Halo*. Antes de su lanzamiento, los FPS contaban con espacio infinito para llevar armas y se podían intercambiar al instante. *Halo* abandonó esta mecánica en favor de un sistema de dos armas y de campos de batalla llenos de otras para recoger o intercambiar si se quería. El uso de granadas también se alteró, configurando el estándar de hoy: las granadas se lanzan con un botón propio y están preparadas para ser lanzadas casi de forma instintiva. Sumémosle que *Halo* fue el primero en introducir un escudo que se recarga automáticamente (junto con botiquines de vida que se desecharían en las secuelas) y tendremos el primer FPS contemporáneo.

Estas alteraciones de la jugabilidad caracterizaron a *Halo* por un acercamiento más táctico a los shooter, con algo de énfasis en la estrategia y la anticipación. Era imposible ir corriendo como un loco por los niveles buscando matar todo rápido y sin ser

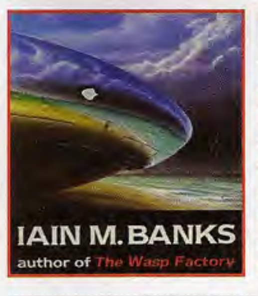
ANATOMÍA DE HALO

LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE HALO ES UNA DE LAS MÁS ICÓNICAS DEL VIDEOJUEGO. ¿DE DÓNDE SURGIÓ?



MYTH

★ El concepto original tras *Halo* era 'ser fundamentalmente *Myth* en un universo ci-fi', o eso dice el blog de Bungie. Este título de Bungie, *Myth*, se autodenominaba como un 'juego táctico en tiempo real'. Llegó a haber *builds* de *Halo* que se adherían a este género, donde el jugador controlaba marines, warthogs y banshees en tiempo real.



IAIN M BANKS

★ El homónimo anillo de Halo, ese sobre el que gira su historia y que es a la vez un símbolo y una megaestructura dentro del universo del juego, está claramente inspirado en *Culture*, una serie de novelas de Ian M Banks. Desarrolladores de Bungie han citado a *Pensad en Phlebas* y *Excession* como las influencias más importantes.



ALIENS

★ Más allá de la evidente conexión entre los facehuggers de Aliens y los Flood chiquitines, hay otro paralelismo más cómico gracias al sargento Johnson y su diseño: tanto él como el sargento Al Apone de *Aliens* nacen de un cliché del cine: el del arisco marine negro retratado exclusiva y constantemente con un puro en la boca.



MARATHON

★ *Halo* era un sucesor espiritual del hitazo de Bungie *Marathon* (y de su secuela, *Marathon 2: Durandal*). Bungie incluso dijo antes del lanzamiento de *Halo* que aunque la mayoría disfrutaría el juego, atraería y gustaría mucho más a los fans del estudio. Hay referencias de sobra a *Marathon* aún tras haber cambiado la saga de desarrollador.

tocado. *Halo* se estableció como algo más cerebral, como un FPS que exigía calcular a menudo cuál sería el siguiente movimiento.

■■■ LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL potenciaba su aspecto táctico: los enemigos eran más avispados y dinámicos que en otros juegos y su motor de IA era capaz de crear encuentros no guionizados con las tropas del Covenant, el conglomerado de alienígenas fanáticos que veían al Jefe Maestro como el anticristo y que buscaban destruirlo más que cualquier otra cosa en el mundo. Los erráticos encuentros añadían un toque de caos al juego y sumaba un extra de desafío a la miríada de batallas que tienen lugar en el juego. Desde *Halo*, las IA 'inteligentes' se han convertido en lo habitual, pero en 2001 los patrones de combate de Flood y Covenant resultaron rompedores.

El diseño de niveles en *Halo* era la mejor publicidad que podía tener Xbox. Para ser un juego de lanzamiento, *Halo* fue capaz de sacar un estupendo rendimiento al hardware. Los niveles eran enormes y el juego no tenía ralentizaciones al lucir sus poderosos gráficos y animaciones. Incluso cuando se compara con juegos de PC del momento, *Halo* era enorme. Funcionaba a una escala atípica, con mapas y niveles tan grandes que Bungie tuvo que incluir vehículos para ayudar a atravesarlos. Y de nuevo, con los combates sobre ruedas, hizo algo que nadie había hecho antes. Para ser su primera vez, Bungio hizo maravillas con la conducción.

Este diseño de escenarios estaba simbólicamente ligado a la narrativa, jugando con la forma en la que los jugadores exploran y avanzan. Las primeras misiones te empujaban a conocer ese mundo casi alpino del aro alienígena para luego recorrerlos de nuevo siendo perseguido por el enemigo. El reciclaje de texturas y entornos era evidente, pero cada encuentro resultaba diferente y culminaba con batallas a cuatro bandas entre los Covenant, los Flood, los Centinelas de defensa del anillo y tú mismo. Fueron su amplitud de miras y su inmensa escala las que hacían evidente de qué eran capaces tanto el juego como la consola.

Sin embargo, Bungie no se detuvo con el modo para un jugador. *Halo* fue el primer juego de consola con la opción de jugar con hasta 16 jugadores conectados por LAN en esos inmensos mapas abiertos. Pese a que no tenía capacidad online (eso llegaría con *Halo 2*), el multijugador de *Halo* fue todo un exitazo y popularizó las LAN parties entre jugadores de consola al aprovecharse de la capacidad de las mismas para trabajar en conjunto.

Halo fue un juego significativo tanto en la historia de los FPS como en la de Xbox y Microsoft. Su éxito de ventas como título de lanzamiento deja claro porqué aún se le considera el buque insignia de la Xbox original. Y casi todo el mérito es de Bungie, que 12 años después sigue siendo un estudio alabado por esta saga, incluso ahora que la han cedido a otros. Se puede escribir mucho del legado de *Halo*, pero una cosa está clara: Bungie introdujo al mundo en lo que es el FPS de hoy, pero en 2001.

SU DISEÑO DE NIVELES ERA LA MEJOR PUBLICIDAD POSIBLE PARA XBOX

LAS CLAVES

■ *Halo* es el segundo juego más vendido de la era de los 128 bits, con un beneficio bruto de 170 millones de dólares, por detrás de *GTA: Vice City* y sus 300 millones.

■ El multijugador por el que la saga es más conocida a día de hoy no formaba parte del original de Xbox sino del de PC. Esto se debe a que Xbox Live no estaba listo para cuando se lanzó el juego junto con la videoconsola en 2001.

■ Bungie empezó a desarrollar Halo para correr en Windows y Mac, pero cuando Microsoft vio su potencial como estudio, lo compró y puso a adaptar el juego para Xbox.

ROMPE MOLDES

10 COSAS QUE LO MISMO NO SABES SOBRE HALO

PUEDE QUE QUEMARAS TODO 2002 JUGANDO A HALO Y SU MULTIJUGADOR, PERO ESO NO SIGNIFICA QUE LO SEPAS TODO. POR CIERTO: SPOILERS.





1 EL JUEGO NO DEBÍA LLAMARSE HALO: COMBAT EVOLVED

HALO: COMBAT EVOLVED nunca debió haber tenido ese subtítulo tan extraño, pero Microsoft tenía ciertas dudas sobre si *Halo* no sonaba poco militarista y demasiado religioso. Sin embargo, Bungie se negó a cambiar el nombre, así que optaron por otro compromiso: añadir el sufijo 'Combat Evolved'.

2 EL MODO LEGENDARIO ES ALGO MÁS QUE UN MODO DE DIFICULTAD

EL MODO MÁS difícil del juego ofrecía algo más que una jugabilidad más ajustada: había diferentes diálogos y cambios en el diseño de niveles. El tutorial se elimina, Johnson da discursos diferentes, las cuenta atrás son más breves y hay menos armas. Esto cambió debido a los cráneos coleccionables de la secuelas.



3 JOHNSON TIENE UN GEMELO

COMO LO OYEN. O leen. En una cinemática donde el sargento Johnson está dando un discurso, otro Johnson conduce un warthog por detrás de él. En una escena solo disponible en el modo Legendario, Johnson aparece abalanzándose sobre un elite cuando una explosión los consume. Sin embargo, no es Johnson, es su gemelo. Bungie se inventó este chiste para asegurar la continuidad, aunque podrían haber pensado en algo mejor...



4 HALO AYUDÓ A POPULARIZAR EL FENÓMENO DE LOS MACHINIMA

EL MOTOR DE Halo garantizaba la atmósfera y variedad perfectas para los creadores de machinima. Rooster Teeth creó una serie genial llamada Red vs Blue gracias a la naturaleza abierta de *Halo*. Bungie vio el potencial de este tipo de vídeo y hasta implementó herramientas para facilitar su creación en *Halo 3*, que solo ha salido en Xbox 360.



LA HISTORIA PRINCIPAL DE HALO SE DESVELÓ ALLÁ POR 1998...

■ DURANTE EL DESARROLLO, Bungie envió una serie de mails a los miembros más notables de la comunidad de *Marathon* que estaban supuestamente escritos por una IA que se autodenominaba 'Cortana'. Hablaba de una raza de fanáticos alienígenas que adoraban al altar del bombardeo orbital, un anillo sin creador conocido y a una apática máquina. Más claro...



...Y SUS SECUELAS SE DEJARON CAER EN EL FINAL DE HALO: CE

■ EN LA SALA de control de la Instalación 04, no solo puedes ver el anillo en el que estás sino también otras seis estructuras más. Es una forma brillante de hilar la historia principal de la saga: si un solo anillo es activado, la detonación de las estructuras solo se puede desactivar desde la Instalación 0: el Arca, que como podéis recordar se visita más adelante en otros juegos.



CORTANA TIENE ALMA HUMANA

■ NO ES ALGO que se revelara en el primer juego, pero mirar atrás sabiendo que es algo más que una IA...es incómodo. Cortana fue creada por la doctora Hasley, reputada científica civil de la UNSC, creadora y casi madre de los Spartans y la mujer que clonó su mente de forma ilegal en una IA.



HALO INCENDIÓ EL EQUIPO DE DEMOS DE BUNGIE

■ EN SU PRIMER tour por Europa, Bungie estaba enseñando *Halo* cuando el sistema donde se estaba ejecutando empezó a echar humo sin parar. Nunca sabremos si es que el juego era tan bruto que lo forzó, o si había un defecto en el equipo.



HALO SE CONCIBIÓ COMO UN RTS

■ LAS DEMOS TEMPRANAS del juego – que contaban con una explicación de los desarrolladores – evidencian que originalmente iba a ser un RTS con perspectiva aérea al estilo de *Command & Conquer* y donde se controlaba a un grupo de marines. Para colmo, tiene lugar en un mundo que recuerda bastante a los entornos que se visitaban en el anillo del primer juego. ¿Ahora entendéis por qué existe *Halo Wars*?



EL DIRECTOR DE ARTE ESTÁ EN EL JUEGO (MÁS O MENOS)

■ MARCUS R. LEHTO – director creativo y un veterano de Bungie, padre de gran parte de la identidad visual de *Halo* – tiene varios tributos a su persona repartidos por todo el juego. Sus iniciales están inscritas en la suela de la bota del Jefe Maestro y la fecha de su cumpleaños es el número de serie que aparece en los laterales de los tanques Scorpion (030569).

LA GUÍA RETRO DE...

SHIGERU MIYAMOTO



Shigeru Miyamoto es uno de los diseñadores de videojuegos más aclamados de la industria, creador de algunos de sus personajes y franquicias más reconocibles. games™ recuerda y celebra sus trabajos más memorables.

POCOS FAMOSOS DEL mundo del videojuego son tan conocidos como Shigeru Miyamoto. Puede que no acapare tantos titulares como Hideo Kojima o sea tan bocas como Peter Molyneux, pero no importa. Ha sido esencial para que el éxito de Nintendo se prolongue durante más de treinte años, y ha impreso su sello en algunas de las franquicias más importantes del medio. *Donkey Kong, Mario* y *Zelda* son solo algunos de los icónicos personajes que han salido de su febril imaginación, propulsada siempre por su infeccioso entusiasmo y una devoción por los videojuegos genuina e imposible de ignorar.

Miyamoto empezó en Nintendo como un simple aprendiz. De ahí pasó a ejercer de artista, y comenzó a trabajar en primitivos arcades como *Sheriff*. Pasó entonces al diseño, colaborando en *Radar Scope* y antes de concebir el popularísimo *Donkey Kong*. *Mario Bros* y otros arcades de éxito le siguieron, hasta que Miyamoto pasó a trabajar en las diversas consolas domésticas y portátiles de Nintendo.

Toca el banjo, es aficionado a la jardinería y el ciclismo... muchos de sus hobbies han sido la base de algunos de sus mayores éxitos (Zelda surgió de su amor por la exploración campestre, por ejemplo), y ahora es uno de los valores seguros de Nintendo, presidiendo Desarrollo y Análisis y haciendo las veces de director general.

Aunque ya no se enfrasca en proyectos con la misma intensidad que en los primeros días de Nintendo, su papel como productor y su intuitivo conocimientos acerca de cuándo a un juego todavía le falta un hervor le han permitido desarrollar una carrera sin igual en la industria. A él recurre Nintendo cuando quiere asegurarse el impacto de un anuncio, y cuando se rumoreó su retiro, las acciones de la compañía cayeron un 2%. Aunque asegura que aún le queda energía, lo cierto es que con sesenta y tantos años, no puede permanecer en la industria del videojuego para siempre. ¿O sí?

Solo Miyamoto puede decidirlo. Hasta entonces, miremos al pasado y repasemos algunos de sus juegos más importantes e imperecederos. Y los otros también.



SHERIFF 1979

SISTEMA: ARCADE
ROL: DISEÑADOR

■ El primer juego de Shigeru Miyamoto se juega como un cruce entre *Space Invaders* y *Gun Fight* y te pone en el papel del sheriff del título, disparando a los bellacos que dan vueltas alrededor de la pantalla. Se controlaba con un joystick para los movimientos y otro para disparar, pero aún estaba lejos del gozo de *Robotron: 2084*.



RADAR SCOPE 1979

SISTEMA: ARCADE
ROL: DISEÑADOR

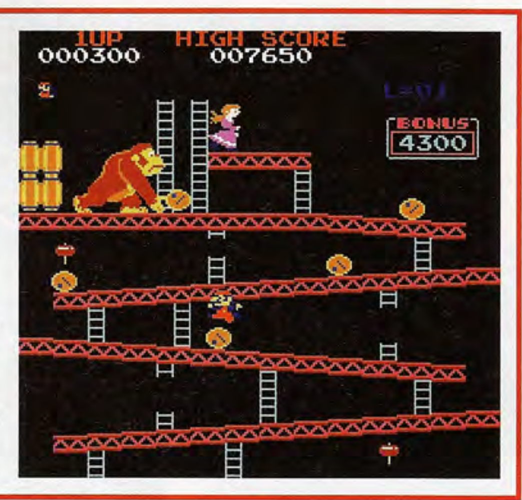
■ Si juegas a *Radar Scope* pasarás un buen rato preguntándote qué tiene que ver con la fértil sesera de Shigeru Miyamoto. Es una copia prescindible de *Space Invaders*, con una original perspectiva que luego copiarían joyas como *Juno First*, pero a eso se reduce todo su interés. Sin embargo, solo un año después, Miyamoto haría temblar la industria del videojuego.



DONKEY KONG 1980

SISTEMA: ARCADE **ROL:** DISEÑADOR

■ Aunque suyos son las mecánicas de juego y los icónicos personajes, Shigeru Miyamoto no creó el juego en sentido estricto, ya que la programación corrió a cargo de Ikegami Tsusjinki (que demandó a Nintendo en 1983 y consiguió solucionar su diferencias a puerta cerrada, a cambio de una cantidad de dinero no revelada). *Donkey Kong* redefinió los juegos de arcade gracias a sus memorables personajes, su argumento (algo inaudito en su día) e innovadoras mecánicas, como la de salto. Tanto Donkey Kong como Jumpman (que así era conocido Mario en aquel momento) se convertirían en superestrellas pop, mientras que el juego en sí ayudaría a que Nintendo fuera conocida en Occidente. Un videojuego, y no se puede decir d muchos, que lo cambió todo.



POPEYE 1982

SISTEMA: ARCADE
ROL: DISEÑADOR

■ Otro juego temprano de Miyamoto, y uno de los primeros de Nintendo con licencia. En algunos aspectos repite muchos de los hallazgos de *Donkey Kong*, con Popeye y Brutus haciendo de Jumpman y Donkey Kong, pero tiene su propia personalidad: es una divertida y frenética persecución a lo largo y ancho de cuatro niveles deliciosos y como su precedente esconde una gran profundidad de juego disimulada tras una apariencia muy sencilla.





EXCITEBIKE 1982

SISTEMA: NES
ROL: DISEÑADOR

■ Excelente juego de carreras de Miyamoto, que te permite hacer motocross a través de circuitos muy bien diseñados. Es notable por su inteligente sistema de recompensas según el riesgo que toma el jugador si decide acelerar en demasía la moto (lo que puede calentar el motor y hacer que ésta se detenga). Incluye un editor y fue continuado por el estupendo *Excitebike 64*, y más recientemente, *Excitebike: World Rally*.



SUPER MARIO BROS 1985

SISTEMA: NES **ROL:** DISEÑADOR, DIRECTOR

■ Aunque Mario ya era un personaje conocido gracias a *Donkey Kong*, *Wrecking Crew* y *Mario Bros*, fue con este joyón inmortal de 1985 con el que se convirtió en el fenómeno global que es hoy. *Super Mario Bros* ayudaría a definir lo que entendemos por un juego de Miyamoto: el diseño de niveles es ingeniosísimo, está lleno de secretos a descubrir y las mecánicas de juego están pulidas hasta esa perfección metódica que solo existe en los juegos clásicos. Ha vendido más de cuarenta millones de unidades desde su lanzamiento y ha generado numerosas secuelas.



SUPER MARIO BROS 3 1988

SISTEMA: NES ROL: DIRECTOR

El auténtico *Super Mario Bros 2* era poco más que una versión ridículamente difícil del juego original, pero lejos de dormirse, Miyamoto usó la tercera entrega para redefinir el género. Lo hizo introduciendo una serie de personajes y mecánicas que dieron forma a una nueva era de los juegos de plataformas y de los videojuegos en general. Los Hermanos Martillo, los Koopalings y el disfraz de mapache llegan con esta entrega,mientras que el mapeado de niveles y los minijuegos revolucionaron el panorama de tal manera que su influencia aún se deja notar en juegos actuales. Supuso un éxito monstruoso para Nintendo (en Estados Unidos, ayudado no poco por el entrañable y grimoso publirreportaje camuflado *El Pequeño Mago*) .





THE LEGEND OF ZELDA 1986

SISTEMA: NES
ROL: DISEÑADOR, DIRECTOR, PRODUCTOR

Nacido de la afición de Miyamoto por la exploración, *Zelda* debutó en el Famicom Disk System antes de recibir una versión en cartucho un año después. Aunque su dificultad es delirantemente alta a veces, tiene una serie de logros y mecánicas de juego que ayudaron a convertir la serie en una de las franquicias más populares de Nintendo. *The Legend Of Zelda* es una riquísima mezcla de exploración, combate y puzzles, que aunque no era una combinación rara en la época, pocas veces (o ninguna) ha sido igualada en calidad.



PILOTWINGS 1990

SISTEMA: SNES
ROL: PRODUCTOR

Un simulador de vuelo es lo último que esperarías de Nintendo, pero es que *Pilotwings* no es uno tradicional. Potenciado por los apabullantes gráficos del Modo 7, *Pilotwings* renuncia a la clásica obsesión por el control realista del género y propone una experiencia más ligera y divertida. La apuesta funciona a la perfección, con un juego que comienza con sesiones de entrenamiento pero que se vuelve más y más complicado según se avanza a niveles más complejos. Todo el entrenamiento tiene su recompensa con el pilotaje de un helicóptero armado hasta las trancas en la última fase, pero es la tremenda sensación de volar con libertad lo que hace grande al juego.



F-ZERO 1990

SISTEMA: SNES
ROL: PRODUCTOR

Cuando *F-Zero* salió para SNES en 1990, fue poco menos que una revelación para aquellos suertudos que lo jugaron. Aunque no era el primer juego de carreras futuristas de la historia, su velocidad insalubre y sus estilosos gráficos lo ponían a la altura de populares recreativas de conducción, cosa de la que podían presumir pocos cartuchos. No tenía multijugador, pero sus extraordinarios circuitos, sus gráficos en Modo 7 y su excelente banda sonora lo convirtieron en imprescindible.



SUPER MARIO WORLD 1990

SISTEMA: SNES ROL: PRODUCTOR

Para muchos jugadores, incluidos los redactores de esta revista, que se cuadran marcialmente en este momento, es el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Virtualmente cada aspecto de *Super Mario World* es perfecto, desde la delicada precisión de sus niveles al increíble diseño de sus sprites. Es el primer *Super Mario Bros* que no dirigió Miyamoto, pero nunca lo dirías viendo el resultado. No nos importaría disfrutarlo, en un futuro, tras un baño de cara HD.

EL FRANQUICIADOR

Un rápido repaso a las franquicias en las que Miyamoto se ha visto envuelto.

Donkey Kong



El primer éxito de Miyamoto contenía a dos personajes icónicos: Donkey Kong y Jumpman, conocido más tarde como Mario. El primate ha aparecido en casi 30 videojuegos en multitud de sistemas.

Super Mario Bros



La serie *Super Mario Bros* arrancó en la mítica Nintendo Entertainment System, y se convirtió en una de las franquicias más populares de la compañía. Mario es, posiblemente, el personaje más reconocible del medio.

The Legend Of Zelda



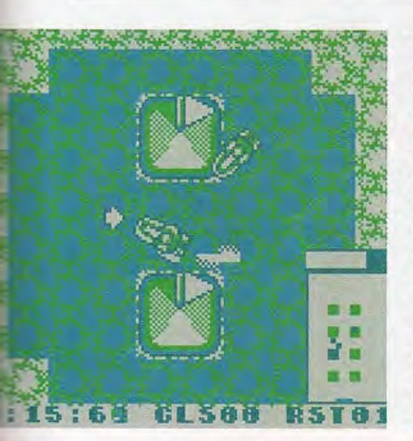
Una excelente serie de aventura y exploración que a menudo consigue reinventarse con cada nueva entrega. *A Link Between Worlds* es la próxima, secuela del éxito de SNES *A Link To The Past.*



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST - 1991

SISTEMA: SNES **ROL:** PRODUCTOR

El momento mágico en el que Link entra en el Mundo Oscuro y descubre una versión alternativa de Hyrule sigue siendo uno de los mejores giros que hemos vivido en un videojuego. Es la guinda para una tarta aventurera especialmente deliciosa, que tiene como base la brillantez del *Zelda* original, pero que se expande en todas direcciones gracias a las posibilidades técnicas de los 16 bits de la SNES. Los jefes son más grandes e imaginativos, las armas están excepcionalmente bien integradas en las maquiavélicas mazmorras del juego y la banda sonora es sublime. No es raro que Nintendo haya tardado 22 años en decidirse a hacer una secuela.



WAVE RACE 1991

SISTEMA: GAME BOY
ROL: PRODUCTOR

Nadie parece recordar la primera entrega de este divertido juego de carreras, que no nació para N64, como se suele pensar. Es una pena, porque *Wave Race* es divertidísimo, permite competir con tres amigos (vía cable) y tiene una colección de circuitos muy bien pensada (y con mucha malicia). El Modo Carrera es el más disfrutable, pero ojo al dificilísimo y desafiante Modo Slalom, que pica lo suyo.

SUPER MARIO KART 1992

SISTEMA: SNES **ROL:** PRODUCTOR

El juego que creó un nuevo subgénero. Mario y compañía se lanzan a la carretera para protagonizar este título de carreras de alto voltaje que hacía un increíble uso del Modo 7. Con infecciosas melodías en la banda sonora y un divertidísimo multijugador (por desgracia, solo para dos jugadores), su gran idea son las carreras contrarreloj, rejugables mil veces. Ha recibido numerosas secuelas, pero esta sigue siendo la mejor entrega.



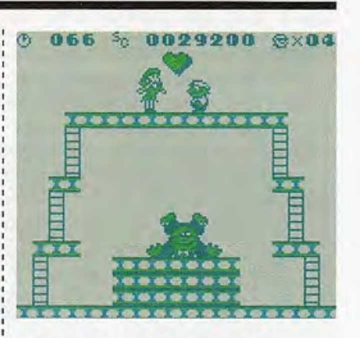


STAR FOX 1993

SISTEMA: SNES
ROL: PRODUCTOR

Star Fox fue una colaboración entre Argonaut Software de Jez San y Nintendo EAD. Argonaut había desarrollado un prototipo para NES y acabó pasándolo a la consola de 16 bits de Nintendo. El resultado fue un veloz shooter sobre raíles que presentó a Fox McCloud y su tripulación. Ojo a la promo *Super Star Fox Weekend*, que alcanza precios de locura en eBay. Detalle: *Star Fox* recibió el nombre de *Star Wing* en Europa porque ya había un *Starfox*, también de pilotaje de naves espaciales, desde los tiempos de los ordenadores de 8 bits.





DONKEY KONG 1994

SISTEMA: GAME BOY
ROL: PRODUCTOR

Aunque en su día se promocionó como el primer juego que se aprovechaba por completo del dispositivo Super Game Boy para SNES, es su mecánica lo que lo convierte en un auténtico clásico. Arranca como una versión monocroma del arcade, pero con nuevos movimientos, pero a partir de ahí, se revela como un juego de plataformas con un montón de niveles y desafíos. La planeada y esperada secuela *Donkey Kong Plus* acabó llegando como *Mario Vs Donkey Kong* para GBA, una década después.

F-Zero



Una excelente serie de conducción, que presentó a Captain Falcon y que ha recibido diez secuelas y ampliaciones desde su llegada en 1990. Por desgracia no hay planes para un nuevo juego, pese a que encaja como un guante en 3DS.

Pilotwings



Una de las franquicias más escasas de Miyamoto, con solo tres entregas. Es una pena que Nintendo no la aproveche más, ya que 3DS ha demostrado ser una plataforma perfecta para ella con un juego divertido (y muy breve).

Super Mario Kart



Un juego de carreras monstruosamente popular, que creó un subgénero propio y que va por su octava entrega. *Mario Kart 8* llegará el año que viene y promete elementos antigrav... ¡¡¡VUELVE *F-ZERO*!!!

Wave Race



Otra serie con pocas entregas que es resucitada cada pocos años. La franquicia ha estado parada desde *Wave Race: Blue Storm*, un juego de lanzamiento de GameCube. Ya va tocando otro, ¿no?



SUPER MARIO 64 1996

SISTEMA: N64 **ROL:** DIRECTOR, PRODUCTOR

Después de definir el género de los plataformas 2D con *Super Mario Bros* en 1985, Miyamoto repitió la jugada en 3D once años después. Todo *Super Mario 64* es un triunfo del medio: su diseño de niveles es excepcional; la cámara 3D está muy bien gestionada, incluso en tiempos tan primitivos; y la variedad del juego le otorga de una vida casi infinita. Carreras contra pingüinos, exploración de barcos hundidos, competiciones con tortugas... esta aventura de Mario nunca aburre, y supone un logro impresionante que aún hoy se puede disfrutar como ejemplo excepcional del género.

POKÉMON ROJO Y AZUL 1996

SISTEMA: GAME BOY
ROL: PRODUCTOR

Conocido como *Pocket Monsters* en Japón, el juego de Game Freak fue un éxito de indescriptibles proporciones, y dio pie a una de las franquicias más exitosas de la historia del medio. Su mecánica es relativamente simple, pero su objetivo de coleccionar 151 Pokémon es muy adictivo. Su última entrega, *Pokémon X & Y*, está dejando la redacción hecha unos zorros.









PILOTWINGS 64 1996

SISTEMA: N64
ROL: DISEÑADOR

Pilotwings 64 fue lanzado junto a *Super Mario 64*, y aunque no supuso un vuelco total de las reglas de juego como su compañero, también se reveló como un título imprescindible para la consola. Aunque el desarrollo corrió a cargo de los americanos Paradigm Entertainment, hay multitud de detalles que no dejan lugar a dudas acerca de la implicación de Miyamoto en el desarrollo. El 3D ha envejecido regular, pero sigue siendo un estupendo simulador arcade.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 1998

SISTEMA: N64 **ROL:** DISEÑADOR, DIRECTOR, PRODUCTOR

Digámoslo ya, y sin complicaciones: el mejor *Zelda* de la historia. Como hizo Mario antes que él, los primeros pasos de Link en las 3D fijaron una barra cualitativa por la que se midieron todas las aventuras que vinieron después. La exploración en tres dimensiones aún cuenta con algunos de los momentos más evocadores que ha dado el medio, mientras que los imaginativos jefes y el inteligente diseño de mazmorras aún no han sido superados (lo que, sí, te incluye a ti, Nintendo). La precisa y excelentemente diseñada mecánica sirve como base para una historia cuya estructura influiría de forma incalculable. Aunque ha sido reeditado de múltiples formas, es el increíble remake en 3D de Nintendo EAD y Grezzo el que debe ser considerado como la versión definitiva de esta obra maestra.

Star Fox



Otra estupenda serie que no recibe las secuelas que merece. *Star Fox 64* es la joya de la corona (con una actualización en 3DS), pero ya hace siete años de *Star Fox Command*.

Pokémon



Arrancó en Game Boy y se convirtió en un fenómeno de masas, y es la segunda franquicia más exitosa de videojuegos después de los *Mario*. Ha contado con múltiples secuelas y spin-offs.

Mario Party



Interesante colaboración con Hudson Soft que combina minijuegos con el estilo de un juego de tablero. No es perfecto, pero ha intentado mantenerse fresco en las secuelas.

Super Smash Bros



Hay un *Smash Bros* en cada consola doméstica desde la N64. *Super Mario Bros For 3DS* será su esperado debut en dispositivo portátil.

Paper Mario



Una divertida serie de RPGs light donde todos los personajes están hechos de papel. Suelen desarrollarlos Intelligent Systems y lleva cuatro entregas.



SUPER SMASH BROS 1999

SISTEMA: N64
ROL: PRODUCTOR

Hay que confiar en Nintendo cuando decide coger un género tradicional y darle un giro. *Smash Bros* presentaba a las estrellas de la compañía combatiendo, con el acento puesto en los golpes mayúsculos y los *power-ups* desfasados. La mecánica es sorprendentemente profunda y el róster se ha ido ampliando, incluyendo a gente como Sonic, Solid Snake o Mega Man.



PAC-MAN VS 2003

SISTEM: GAMECUBE, GBA
ROL: DISEÑADOR, PRODUCTOR

A Shigeru Miyamoto le gusta juguetear con las IPs de otras compañías. Así salió esta brillante versión de *Pac-Man*, empaquetado con otros juegos, como *R: Racing Evolution*, *I-Ninja* o *Pac-Man World 2*. Un jugador es Pac-Man y usa la Game Boy Advance, mientras que cuatro amigos pueden hacer de los correspondientes fantasmas. Es un excelente y frenético título de corre-que-te-pillo que aparecería años más tarde en el estupendo recopilatorio *Namco's Museum Collection* para Nintendo DS.

"UNA DE LAS MEJORES COLABORACIONES DE MIYAMOTO ES PAC-MAN VS, EMPAQUETADO CON OTROS JUEGOS ADICIONALES"



NINTENDOGS 2005

SISTEMA: DS
ROL: PRODUCCTOR

Confía en Miyamoto si te dice que ha hecho un simulador de cuidar mascotas y asegura que es divertido. *Nintendogs* es un simulador de vida, pero uno en el que no puedes dejar que tu perrito muera (créenos, lo hemos intentado). Es asumidamente ligero de tono y contenido, pero aún así, hay algo extrañamente arrebatador y adictivo en el cuidado de tu bola de pelo digital.



METROID PRIME - 2002

SISTEMA: GAMECUBE ROL: PRODUCTOR

Retro Studios lo pasó realmente mal con el desarrollo de su *Metroid*, con Miyamoto exigiendo que lo pasaran a una perspectiva de primera persona después de no quedar demasiado contento con la más tradicional en tercera que estaban desarrollando. La fecha de entrega que tenían que cumplir era una locura, pero el sufrimiento mereció la pena, ya que el juego se *siente* como un *Metroid* clásico, pero desde una perspectiva completamente nueva. Su secuela, *Metroid Prime: Echoes*, fue algo decepcionante por culpa de un multijugador que no cumplió las expectativas. *Metroid Prime: Corruption* para Wii, en cambio, fue un triunfazo.





DONKEY KONG: JUNGLE BEAT 2004

SISTEMA: GAMECUBE ROL: PRODUCTOR

Un plataformas muy innovador construido alrededor de los DK Bongos de Gamecube. Golpeando rítmicamente los bongos y dando palmas, Donkey Kong salta, da puñetazos y esquiva a lo largo de una serie de niveles de aspecto gloriosamente colorista. Las batallas con los jefes son rápidas y frenéticas, y el innovador sistema de combos complacerá a los enamorados de los juegos hardcore clásicos. Una versión para Wii fue lanzada en 2008 con nuevos niveles.





THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS 2006

SISTEMA: GAMECUBE/WII ROL: PRODUCTOR

Algunos fans quedaron decepcionados con lo que no era más que un *Ocarina Of Time* al que se le había lavado la cara, pero quizás esa postura sea algo injusta, porque estamos ante otra aventura épica marca de la casa, con mazmorras excepcionales y personajes muy atractivos. Los controles de la versión Gamecube son superiores a los de Wii, aunque carezca de su acabado visual.

Metroid Prime



Una desviación de la franquicia *Metroid* que incluye cinco juegos. Hay tres aventuras que se reparten entre GameCube y Wii, más *Metroid Prime Hunters* y *Metroid Prime Pinball* para Nintendo DS. Y el lavado de cara para Wii.

Pikmin



Pikmin es una de las serie más recientes de Miyamoto, y debutó en GameCube en 2001. Es un encantador giro al género RTS, y disfrutó de una secuela superior para GameCube, en 2004.





WII SPORTS 2006

SISTEMA: WII
ROL: PRODUCTOR

■ Wii Sports adolece de cierta simplicidad extrema (básicamente, es una demo técnica), pero fue esencial para introducir la nueva consola de Nintendo a una cantidad enorme de jugadores. Tenis y Bolos eran los juegos más divertidos, y fueron superados por la secuela *Wii Sports Resort.*



SUPER MARIO GALAXY 2007

SISTEMA: WII
ROL: DISEÑADOR, PRODUCTOR

■ Aunque *Super Mario Sunshine* intentó volver a capturar la brillantez 3D de *Super Mario 64*, fue *Super Mario Galaxy* el que fue capaz de dar un paso más allá. Es un plataformas aún no superado en muchos aspectos, sorprendente y rebosante de creatividad, fiel al legado de Mario mientras se permite innovar el género. La secuela lo mejora en muchos aspectos (¡Yoshi!), pero el impacto e influencia del primero es lo que lo trae hasta aquí.



WII FIT 2007

SISTEMA: WII ROL: DISEÑADOR

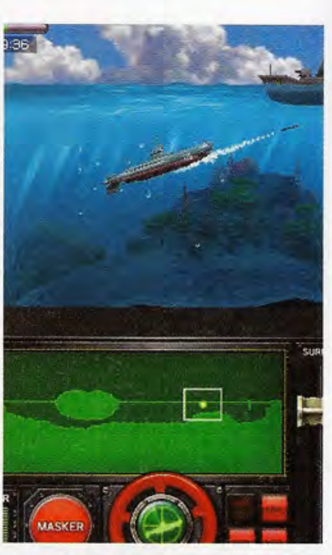
■ Miyamoto y Nintendo lograron que hacer ejercicio fuera divertido. Con la Balance Board, los jugadores toman parte en una serie de pruebas que van desde correr alrededor de la isla Wuhu Island, a usar un hula hoop o participar en una competición de boxeo rítmico muy particular. La presentación, fea como un forero, es sin embargo muy efectiva, y se hace un uso muy inteligente de los Logros, animando al jugador a superar sus marcas y perder peso. El conjunto lo redondeaban una buena cantidad de ejercicios de yoga. Tuvo una secuela con *Wii Fit Plus*, ya sin Balance Board, y debutará en Wii U a finales de año.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD 2011

SISTEMA: WII ROL: PRODUCTOR GENERAL

■ Hay quien dice que *Skyward Sword* es mejor que *Ocarina Of Time*. No estamos seguros de si coincidimos, pero lo que está claro es que es un paso adelante para la serie gracias a sus excelentes controles, sus meditadas batallas con jefes y su inteligente sistema de inventario, que hace que sea fácil darle vueltas a cómo equiparse para avanzar por las deliciosas mazmorras del juego. No está claro cuando nos llegará otro *Zelda*, pero tendrá que trabajárselo para superar esta entrega.





STEEL DIVER 2011

SISTEMA: 3DS ROL: DISEÑADOR

■ *Steel Diver* destaca por ser uno de los juegos más recientes diseñados por Miyamoto. Desafortunadamente no es de los mejores, y carece de la frescura que hacía a *Pilotwings* tan disfrutable. Es demasiado lento y pasó en desarrollo unos cuantos años (fue mostrado por primera vez en 2004) antes de que Miyamoto y su equipo consiguieran acabarlo. Una nueva versión será el primer free-to-play de Nintendo, aunque aún no se sabe ni cuándo ni para qué plataforma saldrá.



NEW SUPER MARIO BROS U 2012

SISTEMA: WII U
ROL: PRODUCTOR GENERAL

■ Aunque el primer juego de Mario para Wii U es divertidísimo, transmite la inquietante sensación de que la serie *New Super Mario Bros* se está acomodando en el terreno de lo seguro. Es Mario de cajón y sin apartarse lo más mínimo del canon, con pocas locuras y centrado únicamente en ser un plataformas impecable. Por supuesto, es Mario, es garantía de calidad en ese sentido, pero estamos malacostumbrados a esperar algo mucho, pero mucho mejor que esto.

WII MUSIC - 2008

SISTEMA: WII ROL: DISEÑADOR, PRODUCTOR

■ Después del éxito que estaban teniendo por aquel entonces juegos musicales de todo pelaje, la aportación de Miyamoto al género fue sorprendentemente poco lúcida a causa del abuso de melodías quemadísimas, como *Cumpleaños Feliz* o *La Bamba*. Más aún, Nintendo ni siquiera tiró de su nutrido catálogo de bandas sonoras clásicas, lo que dejaba el juego con solo ocho temas. El simplismo extremo del juego fue la puntilla para un título incapaz de competir con *Guitar Hero* y compañía.



NINTENDO LAND 2012

SISTEMA: WII U
ROL: PRODUCTOR GENERAL

Este contenedor de minijuegos de Wii U es una interesante colección de grandes logros y desastritos. Juegos como *Mario Chase* o *Luigi's Ghost Mansion* son soberbios, pero otros como *Takamaru's Ninja Castle* son horrendos. Estupendo para fiestas, pero no le encontrarás ningún atractivo para jugarlo solo.



LUIGI'S MANSION: DARK MOON 2013

SISTEMA: 3DS
ROL: PRODUCER

El *Luigi's Mansion* era muy divertido, pero esta secuela es la repanocha. Hay mucho más que hacer, y la tecnología 3D (testada originariamente en GameCube, nada menos) funciona muy bien. Luchas muy imaginativas con jefes mayúsculos, una estupenda y tenebrosa atmósfera y una banda sonora estupenda dan pie a una secuela ejemplar.



PIKMIN 3 2013

SISTEMA: WII U
ROL: PRODUCTOR GENERAL

Aunque no potencia la serie como hacía *Pikmin 2*, y a pesar de las expectativas creadas, es un juego sumamente divertido, que introduce a un tercer personaje jugable y varios Pikmin nuevos. Tiene un acabado gráfico glorioso, enfocado a mostrar un mundo ficticio completamente cautivador.

Y EL RESTO

Y aquí... todos los juegos en los que ha participado Miyamoto. T. O. D. O. S.

- SPACE FIREBIRD (1979) ARCADE, DISEÑADOR
- DONKEY KONG JUNIOR (1982) ARCADE, DIRECTOR, DISEÑADOR
- MARIO BROS (1983) ARCADE, DISEÑADOR
- DEVIL WORLD (1984) NES, DISEÑADOR
- DONKEY KONG 3 (1984) ARCADE, DIRECTOR, DISEÑADOR



- ICE CLIMBER (1985) NES, PRODUCTOR
- SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS (1986) FAMICOM, DIRECTOR
- KID ICARUS (1987) NES, PRODUCTOR
- SUPER MARIO BROS 2 (1987) NES, PRODUCTOR, DIRECTOR
- ZELDA II: THE ADVENTURES OF LINK (1987) NES, PRODUCTOR
- MOTHER (1989) NES, PRODUCTOR
- YOSHI (1991) NES, GAME BOY, PRODUCTOR
- MARIO PAINT (1992) SNES, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (1993) GAME BOY, PRODUCTOR
- SUPER MARIO ALL-STARS (1993) SNES, DIRECTOR, PRODUCTOR
- YOSHI'S SAFARI (1993) SNES, PRODUCTOR
- KIRBY'S ADVENTURE (1993) NES, PRODUCTOR
- STUNT RACE FX (1994) SNES, PRODUCTOR
- KILLER INSTINCT (1994) SNES, PRODUCTOR
- BS ZELDA NO DENSETSU (1995) SNES, DISEÑADOR
- SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (1995) SNES, PRODUCTOR
- MOLE MANIA (1996) GAME BOY, PRODUCTOR
- SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS (1996) SNES, PRODUCTOR
- KIRBY SUPER STAR (1996) SNES, PRODUCTOR
- WAVE RACE 64 (1996) N64, PRODUCTOR
- MARIO KART 64 (1996) N64, PRODUCTOR
- STAR FOX 64 (1997) N64, PRODUCTOR
- YOSHI'S STORY (1997) N64, PRODUCTOR
- 1080° SNOWBOARDING (1998) N64, PRODUCTOR
- F-ZERO X (1998) N64, PRODUCTOR
- F-ZERO X EXPANSION KIT (1999) NINTENDO 64DD, PRODUCTOR
- MARIO ARTIST: PAINT STUDIO (1999) NINTENDO 64DD, DIRECTOR, PRODUCTOR
- MARIO PARTY (1999) N64, PRODUCTOR
- DONKEY KONG 64 (1999) N64, PRODUCTOR
- KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS (2000) N64, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (2000) N64, PRODUCTOR
- PAPER MARIO (2001) N64, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS (2001) GAME BOY COLOR, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES (2001) GAME BOY COLOR, PRODUCTOR
- SUPER MARIO ADVANCE (2001) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- WARIO LAND 4 (2001) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- LUIGI'S MANSION (2001) GAMECUBE, PRODUCTOR
- WAVE RACE: BLUE STORM (2001) GAMECUBE, PRODUCTOR
- MARIO KART: SUPER CIRCUIT (2001) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- PIKMIN (2001) GAMECUBE, PRODUCTOR
- SUPER SMASH BROS MELEE (2001) GAMECUBE, PRODUCTOR
- SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 (2002) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- DOSHIN THE GIANT (2002) GAMECUBE, PRODUCTOR
- ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM (2002) GAMECUBE, PRODUCTOR
- SUPER MARIO SUNSHINE (2002) GAMECUBE, PRODUCTOR
- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 (2002) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- STAR FOX ADVENTURES (2002) GAMECUBE, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (2002) GAMECUBE, PRODUCTOR
- F-ZERO GX (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- DONKEY KONGA (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURE (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- KIRBY AIR RIDE (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- DONKEY KONG COUNTRY (2003) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- MARIO KART: DOUBLE DASH (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA (2003) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- GIFTPIA (2003) GAMECUBE, PRODUCTOR
- THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP (2004) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (2004) GAMECUBE, CONSEJERO AL DESARROLLO
- METROID PRIME 2: ECHOES (2004) GAMECUBE, PRODUCTOR
- PIKMIN 2 (2004) GAMECUBE, PRODUCTOR
- PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR (2004) GAMECUBE, PRODUCTOR
- MARIO VS. DONKEY KONG (2004) GAME BOY ADVANCE, PRODUCTOR
- SUPER MARIO 64 DS (2004) NINTENDO DS, PRODUCTOR
- STAR FOX: ASSAULT (2005) GAMECUBE, PRODUCTOR
- GEIST (2005) GAMECUBE, PRODUCTOR
- CHIBI-ROBO! (2005) GAMECUBE, PRODUCTOR
- MARIO KART DS (2005) NINTENDO DS, PRODUCTOR
- NEW SUPER MARIO BROS (2006) NINTENDO DS, SUPERVISOR
- SUPER MARIO BROS (2007) WII, PRODUCTOR, SUPERVISOR
- MARIO STRIKERS CHARGED (2007) WII, SUPERVISOR
- THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (2007) NINTENDO DS, PRODUCTOR
- METROID PRIME 3: CORRUPTION (2007) WII, PRODUCTOR
- MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES (2007) WII, PRODUCTOR
- LINK'S CROSSBOW TRAINING (2007) WII, PRODUCTOR
- SUPER SMASH BROS BRAWL (2008) WII, SUPERVISOR JEFE
- MARIO KART WII (2008) WII, PRODUCTOR



- PUNCH-OUT!! (2009) WII, PRODUCTOR
- MARIO VS DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN! (2009) NINTENDO DS, SUPERVISOR
- NEW SUPER MARIO BROS WII (2009) WII, PRODUCTOR
- SUPER MARIO GALAXY 2 (2010) WII, PRODUCTOR
- DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (2010) WII, SUPERVISOR
- NINTENDOGS + CATS (2011) NINTENDO 3DS, DISEÑADOR
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (2011) NINTENDO 3DS, PRODUCTOR
- STAR FOX 64 3D (2011) NINTENDO 3DS, PRODUCTOR
- SUPER MARIO 3D LAND (2011) NINTENDO 3DS, PRODUCTOR
- MARIO KART 7 (2011) NINTENDO 3DS, PRODUCTOR

ESENCIALES

10 PERSONAJES SECUNDARIOS DE PACOTILLA

Inteligentes, receptivos, útiles, con encanto, todas estas son las cualidades de un buen secundario, especialmente cuando tienes que salvar el mundo o matar monstruos peligrosos. Desgraciadamente, los NPJs suelen preferir arrojarse por precipicios, volcar los coches que conducen o tirar granadas bajo tus pies. ¿Y quienes tienen la culpa? Los desarrolladores, porque pobrecitos secundarios: su IA no da para más...



3


1


5


2



4

Murfy
De: Rayman Legends

1 Murfy es una extraña mezcla de hada, rana y mosca, que se introdujo por primera vez en *Rayman 2* y cuyo único propósito es ayudar a Rayman en sus aventuras por el mundo. En origen, Murfy facilitaba información útil a Rayman, como dónde ir o cómo deshacerse de enemigos, y lo hacía con cierta simpatía. Pero ahora, en *Rayman Legends*, Murfy ha sufrido una terrible transformación. Ya no sabe hablar y simplemente hace ruiditos, da vueltas a tu alrededor y se interpone en tu camino cuando intentas acelerar para evitar obstáculos o saltarlos. Apreciamos que intente ayudar, pero casi sería mejor que se diera el piro y nos dejara solos.

Sheva Alomar
De: Resident Evil 5

2 Si te vieras en medio de un holocausto zombi y apenas tuvieras munición para defenderte, botiquines para curarte y solo un compañero humano, esto es lo que no debes hacer: usar toda tu munición en la pierna de un zombi, tomarte alegremente todas las medicinas al primer golpe o decidir que tu compañero necesita munición justo cuando no lo hace. Sheva hacía *Resident Evil 5* un juego mucho más difícil de jugar y, para nosotros, solo funcionaba como una mula de carga que a veces disparaba a alguien. Y no solía hacerlo demasiado bien.

Bel
De: Pokémon Black 2/White 2

3 Bel es uno de esos personajes de *Pokémon* que se soportan durante la mayoría del juego (es demasiado habladora, pero útil) y que en *Blanco 2/ Negro 2* hasta te entrega tu primera criatura. Sin embargo, más adelante, insiste en que te sumes a ella para investigar en Montaña Reversia. Esto no sería un problema si no fuera porque los patrones de ataque de Bel se llevan muy mal con la captura de Pokémon. Que se te escape un bicho brillante por su culpa casi hace que inicie la Tercera Guerra Mundial y la Cuarta, las dos a la vez y en el culo de Bel.

Fawkes
De: Fallout 3

4 El poderosísimo e inteligentísimo Fawkes era en teoría el mejor acompañante posible: ha estado años en una celda sin nada más que hacer que leer, tiene una gatling de rayos láser con munición infinita y da mucho miedo verle la cara. Y de algún modo, quizá porque la radiación ha freído su cerebro, es el secundario más estúpido de todo el juego. Atacaba a PNJs amigables sin motivo alguno, palmaba solo si por alguna razón hacías viajes rápidos a otra parte y no sabe lo que significa la palabra "sigilo". Es una lástima porque tenía mucho potencial, pero lo desaprovechaba.

Miles 'Tails' Prower
De: Sonic The Hedgehog 2

5 El segundo *Sonic The Hedgehog* introdujo al ahora famoso Tails, con quien podías jugar solo o tener como acompañante de Sonic en sus aventuras por Emerald Isle. A veces era de ayuda, pues podía coger a Sonic y auparle en el aire cuando estabas a punto de caer al vacío. Por el otro lado, era una carga. Perdía tus anillos en las fases de bonus, se suicidaba a menudo y te distraía en saltos clave con demasiada frecuencia. A veces, las mejores intenciones no sirven de nada si eres un zorro de dos colas inútil. Y bobo.



The Survivors
De: Dead Rising

6 Esta revista, creemos, está compuesta por buenas personas que no dudarían en salvar la vida a alguien si se vieran en una situación de peligro. A cambio, solo esperamos que no nos fastidies y que nos des un pequeño aguinaldo. Con lo que no contamos es con que, tras cruzar todo un complejo lleno de zombis y salvarte la vida, te pongas a pegarnos tiros con la pistola que te hemos dado para defenderte de los nomuertos. O al menos esperamos que sepas defenderte solo una vez rescatado. Si no puedes, como los supervivientes de *Dead Rising*, muérete. Normal que estuvieran atrapados, claro...

Catherine-B320
De: Halo: Reach

7 También conocida como Kat, Noble Two o "la tía del Halo que no es Cortana", esta Teniente Comandante ha sido entrenada eficazmente para ser una Spartan, para ser una máquina imparable de matar con un conocimiento pulcro de los campos de batalla. Por eso nos extraña que alguien que ha pasado toda su vida en la guerra ande todo el juego metiéndonos en emboscadas o que no sepa nunca cómo va a reaccionar el enemigo. No nos extraña que el Noble Team la palmara por todo lo grande en Reach. Quizá la culpa es de su brazo robótico, a saber.

Dominic Santiago
De: Gears Of War

8 Como veterano forjado en cientos de escaramuzas contra los Locust, lo normal sería que Dom fuera un genio de la estrategia militar, un erudito del combate de guerrilla y que es capaz de matar un dron enemigo con una piedra. Pero no. En el primer *Gears of War*, Dom parece llevado por una pulsión mortal que lo deja KO a la primera de cambio. Si no salías de cobertura para ayudarle antes de que palmara, se acababa la partida. Y normalmente, salir a salvarle te hacía morir a ti también, así que...

Eileen Galvin
De: Silent Hill 4: The Room

9 Eileen estaba asustada hasta los huesos y atrapada en un mundo infernal que no comprendía, así que entendemos que actuara de una forma algo extraña. Sin embargo, ante una situación de vida o muerte, donde lo suyo es que intentara luchar o huir para salvar su pellejo, ella no reaccionaba. Se queda quieta, estorba, impide que abras puertas o intenta examinar esos seres extraños que intentan matarla. Y todo andando a una velocidad de tortuga. Para ella, survival horror son solo unas palabras que adornan su simulador de mundo de loca.

Natalya
De: GoldenEye 007

10 Para ser un hombre que atrae a algunas de las mujeres más inteligentes y atractivas del mundo, James Bond no hizo nada bien al poner su atención sobre Natalya, una programadora informática. Es desde luego lo peor de *GoldenEye 007*. Natalya se ponía todo el rato delante de los disparos de Bond, andaba despacísimo y hacía que el siempre paciente 007 la pifiara en las misiones. Natalya, como otros personajes femeninos de esta lista, nos hace pensar que los programadores de muchos estudios eran unos retrógrados incapaces de hacer que una sola secundaria manejada por la IA sea capaz de comportarse como una persona.





iPHONE 5S/5C

FABRICANTE: **Apple** PRECIO: **699-899 €/599-699 €**

EN LA ÚLTIMA DÉCADA, Apple ha desarrollado un papel esencial en la revolución más importante en los juegos: consolidar smartphones y tablets como una de las plataformas líderes. Por ello nos hemos fijado en los últimos iPhone de la compañía, el 5S y el colorido 5C, y en cómo van a evolucionar los juegos móviles

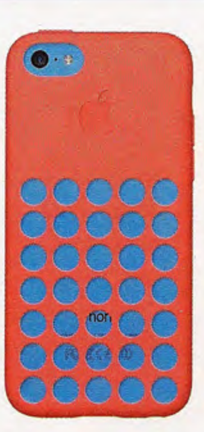
Empezaremos con el 5S, cuya característica más atractiva es el nuevo escáner de huella dactilar (que sustituye el bloqueo con PIN). Sin embargo, resulta mucho más interesante el hecho de que el terminal lleva un procesador de 64 bits comparable con el de un sobremesa modesto. Esto no solo supone una gran mejora en la vida de la batería con juegos muy exigentes con el procesador, también permite a los desarrolladores crear experiencias móviles más complejas y pulirlas con un mayor detalle gráfico. Esto no solo ofrece el potencial de aumentar radicalmente la calidad, el contenido y el ámbito del software que ofrece la App Store, es también una oportunidad para que los distribuidores puedan dar de nuevo acceso a títulos clásicos de sus catálogos.

Por supuesto, la funcionalidad es un problema a la hora de trasladar los títulos tradicionales a la interfaz táctil, pero el pasado año pudimos ver ya *Grand Theft Auto: Vice City* y *Knights Of The Old Republic* en dispositivos móviles. Además, hubo una mayor paridad entre los tipos de títulos descargables aparecidos para consolas y plataformas móviles.

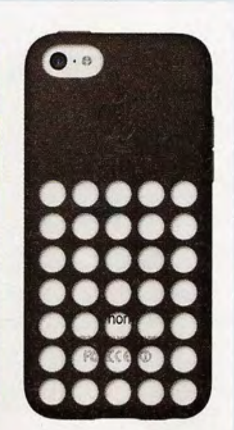
Dicho esto, el iPhone 5C no integra la misma arquitectura avanzada que su hermano mayor. Bajo el nuevo exterior en policarbonato, este modelo "económico" (su precio no lo es en absoluto) es el que más recuerda al iPhone 5, con el que comparte procesador. No obstante, es un equipo potente, por lo que no cabe duda de que los desarrolladores tendrán que acabar explorando su potencial.

Así se resume la situación con los nuevos iPhone de Apple. Es incuestionable que el 5S es un dispositivo prometedor y capaz de ofrecer experiencias de juego de más calidad que cualquiera de sus predecesores. Sin embargo, considerando la limitada base de usuarios y la creciente popularidad de las alternativas Android, es difícil predecir si los desarrolladores aprovecharán todo el potencial de su tecnología.

De una cosa no cabe duda, es una señal muy prometedora de lo que está por venir.





NO TE LOS PIERDAS



CALL OF DUTY: GHOSTS EAR FORCE PHANTOM

Si te gusta COD, no te pierdas los cascos oficiales fabricados por Turtle. Además de emplear Wi-Fi de doble banda, ofrecen sonido Dolby Digital y 15 horas de autonomía. PS4, PS3, Xbox 360 y dispositivos móviles. 299,90 €.



FERRARI RACING WHEEL RED LEGEND EDITION

Dos levas de cambio de marchas programables, 11 botones de acción, un D-Pad y 2 pedales con un amplio reposapiés (el ángulo de cada uno es ajustable), son solo algunas de las características de este volante de espectacular diseño. Disponible para PS3 y PC. 59,99 €



SPEEDLINK DECUS

Incluido en la nueva gama para juegos de Speedlink, este modelo cuenta con iluminación LED (6 colores), 7 botones programables con selector DPI (400-5.000) y un excelente controlador con el que programar perfiles. Su precio es de 39,99 €.

POKÉMON TRANSFORMING PLUSH

DISTRIBUIDOR: **AMAZON** PRECIO: **24,03 €**

POKÉMON X* AND *Y han llegado ya, pero antes de olvidar la realidad y empezar a llenar tu Pokédex, ¿por qué no te haces con esta mascota? Este producto con licencia oficial sale de una Poké Ball y se convierte una de las criaturas (hay 3) de la franquicia de Nintendo. Vale para decoración o para dárselo a un niño para que disfrute como el de nuestras fotos. Los personajes disponibles son Snivy, Oshawott y Tepig, y algo nos dice que acabarás coleccionándolos. Recomendado para amantes de la popularísima saga.





RAZER BLADE

FABRICANTE: **RAZER** PRECIO: **1490 € (2000 $)**

EL ÚLTIMO MODELO de la gama Blade de Razer, para juegos, se desvía un poco de los anteriores. Este portátil de 14 pulgadas no solo es más fino y elegante, sino que prescinde de la interfaz Switchblade de modelos previos. Además del obvio ahorro de espacio, esto lo convierte en una máquina mucho más accesible, más en la línea de ordenadores portátiles más tradicionales. El sonido ha mejorado mucho respecto a generaciones anteriores, y la pantalla ofrece una imagen nítida con una leve falta de impacto visual. Y lo más importante: gráficamente puede manejar lo que le echen, por lo que se sitúa a la altura de los modelos actuales para juegos del mercado. De hecho, considerando su precio, un diseño lleno de estilo y la versatilidad respecto al MacBook Pro, no solo es una gran máquina para entusiastas, sino también un buen portátil en general.



MAD CATZ S.T.R.I.K.E.M MOBILE

FABRICANTE: **MAD CATZ**

MAD CATZ INTERACTIVE ha anunciado el teclado S.T.R.I.K.E.M Mobile, cuyo lanzamiento tendrá lugar estas Navidades. Disponible en negro, blanco y rojo, y con un tamaño similar al de un tablet, ha sido diseñado para un amplio rango de plataformas y dispositivos. Cuenta con unas precisas teclas micro P.U.L.S.E. y un sensor de ratón con botones dedicados Optical Finger Navigation.



Yo me voy a comprar una PS4

→ Vamos a dejar las cosas claritas

No quisiera pecar de fanboy, porque para empezar siempre he sido más de Nintendo, pero últimamente juego más a PC o a PS3. Y tengo bastante claro que no me voy a separar a corto plazo de Sony para la siguiente generación. No es porque cueste 100 euros menos, pues no trae el PlayStation Eye incluido y, a largo plazo, no es tanto dinero; tampoco es una cuestión de juegos exclusivos, porque Xbox One los tiene más interesantes; tampoco es por el mando, ya que el mando de XBO y el DualShock 4 están ahí, ahí; ni porque tenga más potencia bruta, porque aún está por ver cómo se verán los exclusivos. No, me compro una PS4 por el Plus, porque quiero que me regalen juegos y porque es el mejor servicio que se ha lanzado en la pasada generación. Si Microsoft no arremete con algo similar, las va a pasar canutas...



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

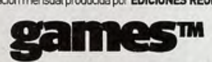
CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL - Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.3- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 22 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+ 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

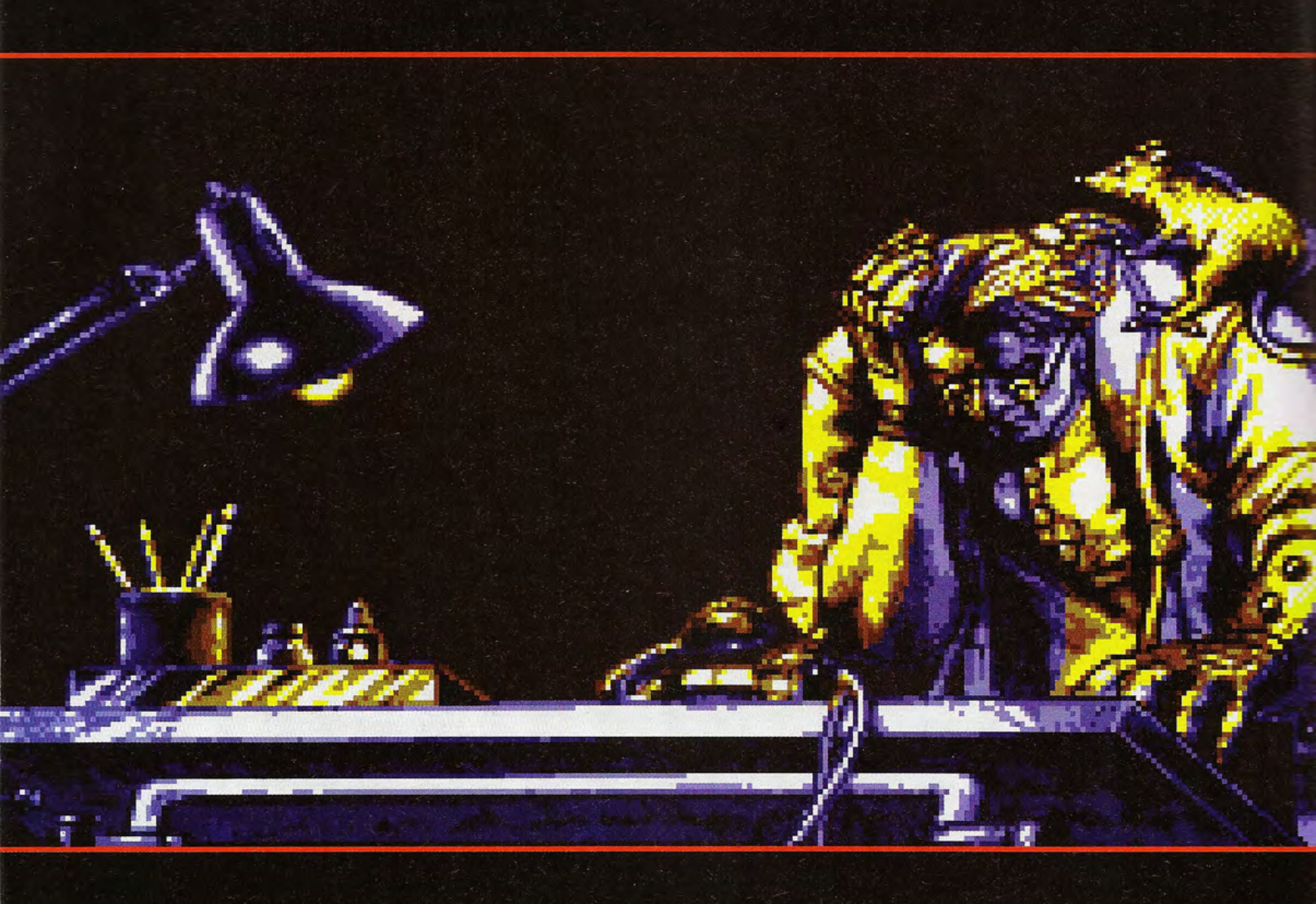
IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

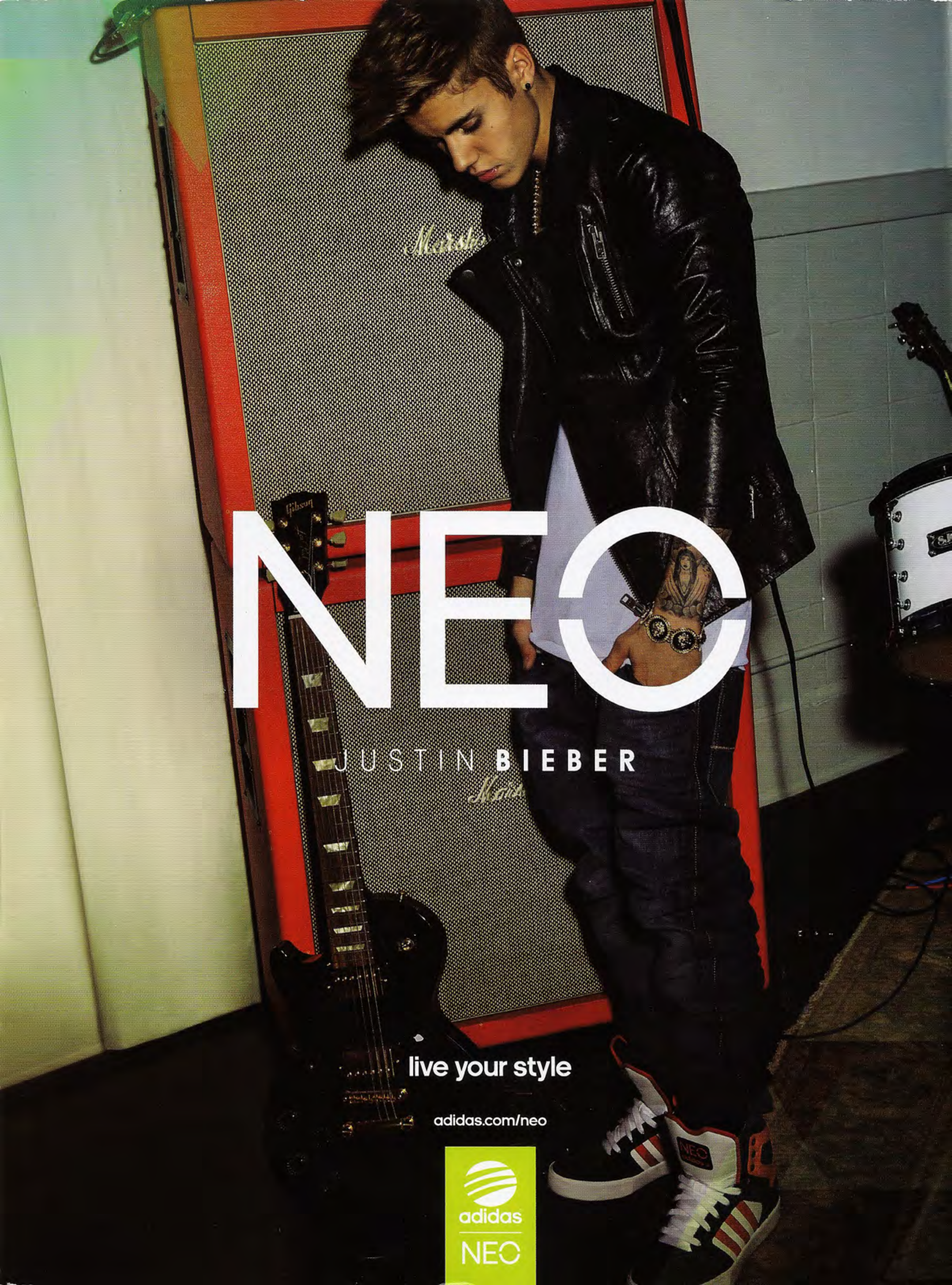






¿EL FINAL?

GAMES™ regresa en Diciembre



NEO
JUSTIN BIEBER
live your style
adidas.com/neo
adidas
NEO